

Dech Draka

O GameConu

Do ulic zavítalo slunce a teploty celé jaro připomínají spíše brzké léto. A počátek letních prázdnin je již dlouhá léta spojen s nejstarším českým herním conem, nazývaným výstižně GameCon. Jako každý rok se i letos na tento con chystám a hledím k němu s nadšeným očekáváním. Přesto se za ta léta můj pohled na celou akci měnil a vyvíjel podobně jako se vyvíjela celá akce.

Počátky GameConu se datují do léta roku 1995, kdy po uspořádání Mistrovství republiky v Dračím doupěti na Bohemiaconu '94 přebírá tuto soutěž právě olomoucký GameCon. V prostorách místního DDM, vtipně překřtěného na Dům démonů a monster, se sjíždějí hráči Dračího doupěte z Čech, Moravy i Slovenska, aby změřili své síly. Jako doprovodný program se hrají turnaje v deskových hrách jako Talisman či Battletech a také Magic: the Gathering.

V prostorách DDM Olomouc se konal GameCon potom každý následující rok a každým rokem se sjížděli drakobijci z celé země, aby se utkali v mistrovství. Jen povodně dokázaly přesunout v roce 1997 GameCon do Čelákovic u Prahy. Ale ani povodně jej nedokázaly zrušit. I já s přáteli, se kterými jsme se scházeli na „dračák“ každý pátek, jsem neúnavně zkoušel vydobýt své ostruhy na poli mistrovského klání. Každým rokem poněkud úspěšněji a úspěšněji, dokud jsme po třetím a pátém místě nestanuli v roce 2001 konečně na vysněném prvním místě. Ač jsem to tehdy považoval za nejvyšší metu a úspěšný konec na vrcholu GameConu, teprve čas ukázal, že to byl jen jeden z vrcholů.

Už o rok později jsem rozšířil řady Pánů jeskyní, kteří připravují a organizují každoroční mistrovství v DrD, a poprvé na GameConu 2002 si vyzkoušel pohled na celou akci z druhé strany barikády. Toho roku proběhl GameCon jako součást Euroconu v městě conů Chotěboři a podruhé ve své historii se nekonal v Olomouci. Ještě následující rok jsem dělal Pána jeskyně, ale už jen na půl úvazku, protože zbylý čas jsem věnoval (spolu s tou samou partou přátel jako před lety) organizaci volného hraní deskových her v rámci celého conu a v následujících letech jsem se pak věnoval jen programu mimo mistrovství, který se utěšeně rozrůstal.

Letos, v roce 2007, kdy se potřetí ve své historii GameCon stěhuje, tentokrát do Pardubic, jsem jedním z hlavních organizátorů. Celý con za ta léta vyrostl a s trochou nostalgie si mohu říci, že jsme tak nějak vyrůstali společně. Letošní ročník je akcí, která v sobě kloubí tradiční mistrovství republiky v Dračím doupěti, turnaje a mistrovství v deskových hrách, volné hraní RPG i LARPů, přednášky, praktické hráčské dílny, pohybové venkovní aktivity i drobný, leč zábavný off-program. Přes svůj rozsah však stále zůstává conem, který je věnován hrám v nejrůznějších podobách a určený hráčům všech věkových skupin. A hlavně zůstává conem, kde se hráči mohou vzájemně setkat a kam se mohu každý rok na počátku prázdnin těšit.

A do letošního ročníku již zbývá jen pár týdnů, takže doufám, že se těšíte i vy.

Petr „Jezevec“ Pouchlý

hráčské

doupě

pevnosti



Jeskyně

Fáthín

1. část

Eva Steinová

Dobrodružství začíná nedlouho před letním slunovratem, kdy jsou dny dlouhé a noci příjemně teplé. Postavy, zatím ještě žádní hrdinové, ba ani skuteční dobrodruzi, přicházejí na Hradno, opevněný statek muže, jemuž se v okolí říká Ratail. Jeho malá pevnost stojí na výběžku kopců, pod nimiž se vine obchodní cesta, která směřuje k jedinému brodu na Morně – řece, jež se na kilometry daleko nedá nikde jinde překročit. Právě zde, u Morenského brodu, začíná tento příběh.

Z popelavého nebe se začaly ztrácet sluneční paprsky, aby jejich místo zaujaly letní hvězdy...

Pasáže, které se zabývají vedením hry, budou umístěny v samostatných rámečcích. V těchto textech jsou uvedeny některé postupy, jež jsem použila při odehrávání tohoto scénáře, a několik dalších rad, které můžeš využít při vedení hry. Toto dobrodružství je určeno pro postavy na první úrovni a pro hráče-začátečníky, kteří se ještě nevyznají v pravidlech a nemají zkušenosti s roleplayingem, proto se návodný text bude většinou zabývat tím, jak jeskyni odehrát s takovouto začátečnickou družinou. Co se týče zkušenějších skupin, doufám, že zde také najdeš několik vhodných nápadů, ale klidně je přeskakuj, pokud se ti zdají zbytečné a překážely by ti v tvém stylu hry. Běžný text je určen tobě, Pane jeskyně. Objeví-li se v něm pasáže v apostrofech, jde o příklad řeči CP vhodné pro jejich dialogy s postavami.

A konečně kurzívou budou v tomto dobrodružství označeny informace o světě, ve kterém se dobrodružství odehrává – o mém světě. Rozhodneš-li se umístit tento scénář do svého vlastního světa nebo třeba do Asterionu, tyto části textu pro tebe nebudou nijak závazné a poslouží ti jen k pochopení určitých mechanismů v pozadí. Pokud se rozhodneš respektovat pravidla, pro která byla jeskyně vytvořena, doporučuji ti pozorně si pročíst všechny tyto pasáže a před samotnou hrou si dobře promyslet, jak se vypořádáš s problémy, které zde jsou jen načrtnuty. Mezi informacemi o světě, ve kterém se nachází Ratailovo panství, najdeš rovněž návrhy, jakým způsobem se dobrodružství může rozvíjet a jaké další události z něj mohou vyplynout.

A teď už k úvodu...

Pomořansko je součástí oblasti, kterou někteří nazývají Divočina a jiní Elfie. Obě jména se vztahují k téže části mého světa, ale každé z nich má svůj vlastní, odlišný význam. Za pojmenováním Divočina se skrývá svět, ve kterém neplatí žádné ustanovené zákony, nevládne tu nič pevná ruka. Strídají se zde neobývaná údolí, husté lesy a nepřekročitelné hory s nesměle se vinoucími formanskými cestami, osadami obehnanými palisádami a většími ostrůvky osídleného území, chráněnými blízkou pevností a díky blahosklonnosti místního zemana. Elfie je naopak světem obydleným, a to

těmi, kterým se opatrně, a někdy i srdečně, říká dobrý lid. V tomto vesmíru jsou všechny zdánlivě pusté, divoké hvozdy, vrchy i doliny možná obývané, a možná ne, jimi – elfy, dobrým lidem, dobrými sousedy, faerijci ... podle toho, kdo a jak se o nich vyjadřuje. Pokud se v Elfii objeví nějaké lidské sídlo, vždy je to z milosti skutečných vládců země, ne proto, že by si lidé své postavení krví a potem vydobyli na nehostinném kraji. Jako skuteční vládci Elfie mají elfové moc nade vším, co se v ní děje, řídí ji podle svých vlastních zákonů, a co je nejdůležitější – jejich status je právoplatný. Lidé jim nárok na zemi nikdy nemohou vzít, tak jako nikdy nemohou srovnat kopce se zemí, změnit tok řek nebo proniknout na ta nejskrytější místa Elfie, kam nevedou žádné cesty.

V současnosti kontrast těchto dvou světů přerůstá do otevřeného napětí mezi lidmi a faerijci v Divočině. Vzmáhající se lidské pokolení ubírá stále více a více prostoru svým dobrým sousedům a nerespektuje jejich nařízení, čímž se vystavuje jejich hněvu. Kromě toho ani lidé žijící v Divočině nejsou jednotní. Sami se dělí na starousedlíky, kteří mohou svůj původ odvozovat od nejstarších lidských osadníků, nakloněných elfům, a na novousedlíky, kteří přicházeli do Divočiny ze sousedního Východu v pozdějších dobách a vztahy s dobrým lidem nikdy v podstatě nenavázali. A právě tyto „přistěhoválci“ a jejich chybějící cit pro poklidné spoluzítí se svými sousedy jsou kamenem úrazu, který narušuje křehkou rovnováhu tohoto světa dvou tváří.

Nejhorší na celé situaci je asi skutečnost, že nejmocnější z lidských vládců, Nynejský kníže, stojí na straně novousedlíků s nadějí, že po jejich prosazení získá v Divočině rozhodující vliv – i nad starousedlíky, kteří v tomto kraji žijí bez závislosti na nějakém feudálním pánovi. Tuto politiku víceméně už teď podporuje tím, že slibuje novousedlíkům ochranu (čímž z nich dělá své vazaly) a elfomily, jak jsou hanlivě nazýváni jeho oponenti, postupně násilím i bez násilí vytlačuje z jejich půdy ve prospěch svých stoupenců. Je-li možné věřit zprávám formanů, kníže má dokonce v úmyslu prohlásit se králem Divočiny. V centrální oblasti Nynejského panství, ležící mezi městy Nynej, Trimé a Tengpien, už Nynejský kníže takovéto autority dosáhl, ale myšlenka, že by tento stav odpovídal náladě v celé Divočině, je jen výplodem knížecích pochlebovačů, kteří neopouštějí bezpečí jeho dvora. Kníže sídlící daleko od skutečné divoké Elfie nemá představu o tom, jak se věci mají v jiných částech jeho „říše“, a jeho expanzivní politika působí směšně, jakmile její vykonavatelé překročí některou z řek ohraničujících „království“.

V jakém poměru jsou skutečné síly v této hře není na první pohled zjevné, už jen proto, že dobrý lid nelze hodnotit z pohledu nějakého lidského monarchy – elfové nestavějí zoldněrské armády, nebudují kamenné pevnosti ani nespřádají jemné diplomatické nitky. Pokud se zdá, že jejich moc v Divočině nepůsobí nebo že dokonce slábne, je to jen proto, že lidé zůstávají k jejich plánům slepí. Mezi lidmi se stále častěji objevují poslovy se zprávami, kteří nepřicházejí z knížecího paláce, nehody, které nezpůsobilo špatné počasí ani nepozornost, a pověsti, které mají lidem připomenout staré zvyky. I do míst, která odedávna obhospodařovali lidé, se vkrádají kouzla, jako kdyby nesílilo pomíjivé lidské království, ale rozrůstala se tajemná Elfie.

Skrytá válka se zatím nerozhořela naplno, ale plamínky už vyškakují...

Dobrodružství je rozčleněno na pět částí. V první se dozvíš něco o místech, na nichž se odehrává jeho děj. Tento popis je jen stručný a lehce se dotýká témat, která se rozvinou později v rámci dobrodružství. Je to tak proto, abys mohl dobro-

družství snadno začlenit do svého světa a doplnit vlastními nápady. Následující tři části obsahují jednotlivé úkoly pro postavy, detailněji popisují místa, jichž se dobrodružství týká, a postupy, jak ho odehrát. Všechny tři zápletky na sebe navazují jen volně a můžeš je upravit i pro dobrodruhy na vyšších úrovních. Odehrávají se v pořadí, v jakém jsou uvedeny, jinak nejsou nijak časově ohraničeny. Poslední část, Dodatky, obsahuje vysvětlivky k mapám, přehled CP a kouzel a také některé další informace, které nepotřebuješ k odehrání dobrodružství, ale pomohou ti ho dotvořit, rozšířit a přizpůsobit svým potřebám a požadavkům svých hráčů.

Protože je scénář koncipován v první řadě pro začínající hráče, je uzpůsoben tak, aby pro bohaté zážitky ze hry nebylo zapotřebí dobře znát pravidla a mít herní zkušenosti. Právě naopak – v rámci hraní můžeš své hráče-hrdiny postupně seznamovat s mechanismy roleplayingu, s pravidly, která se k nim vztahují, i se světem, v němž se budou po několik nejbližších hodin pohybovat. Můžeš si k tomuto účelu vyhradit čtvrt hodinku nebo půl hodinku před začátkem vlastního hraní, během které seznámíš svoji družinu právě s tou částí pravidel, kterou budou v konkrétním dějství používat (schopnosti postav, boj, vlastnosti a podobně). Z toho důvodu bude v poznámkách v rámečcích uvedeno, kterou část pravidel lze vhodně zakomponovat do toho kterého úseku hry.

Dalším zajímavým prvkem hry by mohlo být nechat hráče hrát bez toho, aby měli vybrána povolání svých postav (ve hře není důležité, aby bylo v družině zastoupeno některé povolání nebo aby družina měla nějak předepsané složení). Dejme tomu, že to jsou skutečně jen obyčejní synové a dcery sedláků, sotva odrostlé děti, které se vydaly „za dobrodružstvím“. Místo toho, abys hráčům musel vysvětlovat teoretická pravidla, můžeš nechat jejich postavy, aby se na své výpravě setkaly s CP reprezentujícími jednotlivá povolání (hraničář putující Divočinou, vysloužilý zoldněř nocující na Hradně, potulný zaříkávač, s nímž se podělí o skývu chleba, nebo například Hadík) a na základě těchto setkání se rozhodli, jakou cestou se budou jejich postavy ubírat. Tímto způsobem můžeš pro postavy nastolit v příběhu zajímavou vedlejší linii: mohou si vytvořit vztah ke svému učiteli, pokoušet se získat jeho důvěru a respekt, seznámit se s významnou CP, jejíž důležitost se ukáže až v pozdějších dobrodružstvích, a podobně.

Úvod: Pomořansko

HRADNO

Ratailova kamenná pevnost tvoří centrum mikrosvěta kolem Morny; místo, kde se zastavují formani a obchodníci, kde nocují dobrodruzi a poutníci z jiných končin. Za palisádami žije několik rodin, některé patří k novousedlíkům, některé ke starousedlíkům (celkem asi 30 osob). V Ratailově ozbrojené družině jsou tři jezdcí a čtyři lučištníci, společně s Ratailem je můžeš považovat za družinu CP. Na Hradně je rovněž kovář (jediný na levém břehu řeky), hodovní síň (ber ji jako hostinec, ve kterém jsou trvale ubytováni lučištníci), hrnčířská dílna a ohrada s dobyt看em. Za palisádami se nachází místní pohře-

biště. Pramen, ze kterého obyvatelé Hradna čerpají vodu, leží v malém hájku za opevněním. Od každého, kdo chce přenocovat v bezpečí palisád, strážní u brány vymáhají Ratailovým jménem stříbrňák. Za dva stříbrné se postarají i o jízdni zvířata (odvedou je do ohrady, dají jim vodu a nakrmí je).

Ratailův otec i děd byli dobrodruhoví a i on má pověst člověka, který vykonal ne jeden hrdinský čin. Ratail je považován za pána levého břehu Morny a z tohoto titulu mu od lidí plynou roční dávky. Tato hodnota je však spíše výrazem vděčnosti usedlíků než Ratailovy ozbrojené převahy. Jeho poddaní jsou svobodní, jejich půda patří jim a většinou vlastní i zbraně, kterými si ji v případě potřeby hájí. Téměř všichni jsou starousedlíci, kteří pamatují ještě příchod Ratailova děda, jenž se v jejich kraji oženil, usadil se a vychoval syna. Ratailův otec pak pokračoval ve stopách svého otce. Byl to on, kdo na místě samoty na kopci vystavěl kamennou pevnost a obehnal ji palisádou, čímž položil základ Hradnu. Ale ačkoli vyrostl mezi kopci a lesy, při svých dobrodružstvích dlouho pobýval v cizích končinách, ve městech, v krajích, kde by nad osadníky z Divočiny ohrnovali nos, a odcizil se místním způsobům. Rataila vychoval ve stejném duchu (jeho matku si přivedl také z jiné země).

Na svých cestách se Ratailův otec zatoulal i do míst pod správu knížete a dal svůj meč do služeb Nynejského pána. Na tyto časy dobrodruh v knížecích službách nezapomněl a stejně tak na ně nezapomněl ani kníže. Není proto divu, že se Ratail upsal přívržencům knížete a s knížetem samotným udržuje, i když nepravděpodobně, dobré vztahy.

Informace: Na Hradně panuje vůči knížeti a jeho věrným příznivá atmosféra, proto je možné se tu dozvědět mnoho informací o přívržencích knížete a navázat s nimi kontakty. Ratail sám jakž takž udržuje spojení s knížecím městem prostřednictvím svých tří rytířů a také kupců. Svůj kladný postoj ke knížeti netají, ale ani se jím příliš nepýšní. Horeb, nejstarší muž na Hradně, který sem přišel se svými syny, nosí v hlavě mnoho vědomostí o Ratailovi a jeho rodině, i o Alahirech z druhého břehu Morny.

Znalosti: Na Hradně žije kovář a hrnčíř; ti sice mají své učedníky, ale jsou ochotni za nějakou tu minci přiučít i někomu dalšího. Lučištníci mohou postavy naučit lukostřelbě, ale to jen v případě, že se družina přidá na stranu knížete a bude s nimi spolupracovat proti elfomilům. Horeb má vědomosti o dobrém lidu a starých zvycích.

Pověsti: Na Hradně se už delší dobu nepovídá o ničem jiném než o vzácné návštěvě z cizí země – Vojenově družině. Její nemalá sláva už hrdiny předběhla, takže se o nich na Hradně leccos vypráví, mimo jiné i to, že přišli na Ratailovo pozvání. Prý s nimi plánuje podniknout výpravu do blízkého okolí.

Kromě jmen slavných dobrodruhů se za palisádou často slyší slovo elfové ve všech pádech. V hodovní síni i mezi pocestnými se vždy dá narazit na vděčného vypravěče, který dá k dobru nějaký ten příběh o NICH. Podle toho, jak se lidé na Hradně o dobrém lidu vyjadřují, se dá snadno rozeznat, k jaké straně patří. Novousedlíci, kteří se pod Ratailovou ochranou cítí bezpečně, o nich mluví jako o elfech, temných silách, se kterými je třeba se vypořádat. Starší rodiny se o dobrém lidu, svých sousedech, vyjadřují s bázní a respektem – když už ne přímo před nimi samotnými, tak aspoň před jejich mocí. O Horebovi by se dokonce dalo říci, že má

dobrý lid, který trestá chamtivé cizince a projevuje vděčnost čestným lidem, v lásce (ale kdo by poslouchal poloslepeho starce).

Samotný výraz elf není označení, jaké používá dobrý lid, ale lidský výtvar, který má pro faerijce popisný význam, a považují ho za urážlivé. Opatrní lidé se mu raději vyhýbají, protože jak praví stará říkanka:

*Budeš-li mne elfem zvat,
Musíš si na mě pozor dát.
Řekneš-li o nás „dobrý lid“,
Dobré sousedy budeš mít.*

Podle toho, jak se kdo vyjadřuje o svých faerijských sousedech, se dá lehce poznat, do kterého tábora patří a jaký k nim má vztah.

Tři kolonky – Informace, Znalosti a Pověsti – obsahují informace, které mohou postavy v každém prostředí získat.

Informace představují ty vědomosti, které se postavy mohou dozvědět, když se budou po Hradně pohybovat dále a cíleně je hledat. Pokud se například budou zajímat o postavení Rataila ve Skryté válce mezi knížecími a elfy, postupně se dozvedí (rozhovory s jeho družiníky, převládající atmosféra na Hradně, historie rodiny), že je nakloněn Nynejskému knížeti a je s jeho lidmi v kontaktu.

Znalosti představují dovednosti, které se postavy na Hradně mohou naučit nebo si je zlepšit (hraješ-li na profibody, skilly, dovednosti a podobně). Například v případě kováře mohou získat základy jeho řemesla, které jim později umožní vyrábět a opravovat zbraně, a u Horeba mohou získat vědomosti o dobrém lidu; ty jim dají základy, které se hodí, pokud se družina rozhodne vstoupit hlouběji do Elfie. K tomu, aby postava získala tyto znalosti, musí podstoupit učení u té které osoby, mít patřičné množství zkušeností a případně splnit požadavky podle přání svého učitele.

A nakonec **Pověsti** představují zprávy, které kolují po Hradně a dají se vyslechnout v hodovní síni nebo v nezávazném rozhovoru s místními usedlíky. Tyto informace postava nemusí hledat tak jako Informace, ani se je nemusí učit, zkrátka si je vyslechne. Jak by mohly pověsti kolující Pomořanskem, a to nejen na Hradně, vypadat, to se dozvíš v **Dodatcích**.

Máš-li pocit, že tyto tři typy informací není potřeba rozlišovat, klidně s nimi pracuj jako s jediným zdrojem. Můžeš například stanovit, že Pověsti jsou ty informace, ke kterým se postavy dostanou nejdřív, a Informace ty, které se shánějí obtížněji, a rozhodnout to pomocí pasti na inteligenci, v níž úspěch znamená získání Informací a neúspěch vyslechnutí některé z neověřených Pověstí.

Standardní text můžeš považovat za informace, které znají běžní obyvatelé Hradna. Neznačená to, že o nich automaticky budou vyprávět každému, kdo jim zaklepe na dveře, ale že je zkrátka mají k dispozici a postavy se je mohou dozvědět při kladení správných otázek (nebo při úspěšném hodů na získávání informací). Samozřejmě ochota podělit se o ně bude ovlivněná vystupováním postav – některé otázky mohou vzbudit nedůvěru nebo neochotu, zejména pokud se dotýká obyvatel vypytává v týž den už třetí cizinec.

LEVÝ BŘEH MORNÝ

Na levém břehu Morný se oblast osídlená lidmi rozkládá mezi zalesněnými vrchy na jihu i na severu jako klín. Kromě Hradna se zde nachází trojice lidských sídel – osada Mlýnice, Brodův statek a Uhlířova samota. Les na severu je považován za divoké místo, které patří dobrému lidu, a tvoří přirozenou hranici, za kterou se lidé nevydávají. Jižní les je znatelně příjemnějším místem, elfové se v něm už řadu let neobjevují a místní zde těží dřevo pro svou potřebu. Za tímto lesem se ještě nacházejí samoty dřevorubců, jejichž obyvatelé se považují za ‚chráněnce našeho dobrého pána Rataila‘.

Mlýnice na Morně je nejsevernějším bodem pomyslného klínu, za nímž se prostírá už jen Les dobrého lidu. Díky příznivé poloze a spádu řeky tu byl už v dávných dobách vystavěn mlýn, který zpracovává všechno obilí ze širokého okolí, a kolem něj vyrostla osada (asi 10 usedlostí, 50 osob). Do Mlýnice přicházejí lidé i z jiných končin, takže kromě mlýna je ve vesnici i větší hostinec se stálou obsluhou.

Brod a jeho děti jsou svobodní obyvatelé, kteří mají pod ochranou (stejně jako Ratail spravuje Pomořansko) Morenský brod, jediný přechod přes prudkou řeku. Brodové jsou stará rodina, která má blízké i vzdálené příbuzenstvo z rodu Alahirů, a tak ačkoli žijí na Ratailově léně, jsou de facto příznivci druhého zemana. Brodovo panství je téměř soběstačné, disponuje ozbrojenou silou a má právo – i když přiznané kdoví kým – vybírat u brodu mýto. Statek sestává z dřevěné věže a hospodářských budov na uměle navršeném pahorku (kvůli řece vylévající se z břehů) obehnaných palisádou a příkopem.

Uhlíř Jozil žije na dohled od obchodní cesty, asi v polovině vzdálenosti mezi Hradnem a Brodovým statkem. Je to samotář (a Svatý, ale o slibu, který složil v cizí zemi, nikdo v Pomořansku neví) žijící svým životem, a o politiku se nezajímá. Před nedávnem se oženil s děvčetem o více než deset let mladším, také z cizí země. Zdejší o něm ještě mnoho neví a ona, plachá a nesmělá, zase ví jen málo o nich. Jozil provozuje své řemeslo v nedalekém lesíku, který nese název Uhlířův les. V tomto ostrůvku zeleně se nevyskytují žádné šelmy ani inteligentní bytosti a lidé jsou zvyklí zkracovat si přes něj cestu (za oficiální cestu je považována hráz, která na jaře chrání les před zaplavením). V lese je čistá studánka, ze které si Jozil bere vodu do domácnosti i na pálení uhlí.

Svatí jsou v mém světě představiteli náboženské autority. Jsou to lidé, kteří se rozhodnou z osobních pohnutek podstoupit svěcení v některém z chrámů a dát se do služeb jednoho Boha. Většinou mají základní, často jen lidové vědomosti o kosmogonii světa, metafyzice, teologii a démonologii. Mezi lidmi žijí někdy otevřeně jako lokální představitelé víry, provádějí zvykové obřady (pohřby, svatby, rituály dospělosti), vyučují, pečují o nemocné, vdovy a sirotky, léčí, starají se o pořádek; jindy žijí svůj život skrytě jako poustevníci, poutníci či obyčejní lidé (jako je tomu v případě Jozila). Se zasvěcením nejsou spojeny žádné podmínky jako celibát, chudoba, poslušnost, ale mnozí Svatí se dobrovolně vzdávají svého majetku, nežení se a nev dávají, nebo třeba prožijí zbytek svého života ve službě některého z chrámů. Někdy Svatí dokážou používat magii, ale míra Talentu není závislá na jejich zasvěcení.

Informace: Většina osadníků na levém břehu jsou starousedlíci, kteří si sice matně, ale přece jen pamatují staré zvyky. O svých sousedech mluví vždy v dobrém, i když asi více ze strachu než z úcty. O konfliktu mají jen malou představu, asi stejnou jako o knížeti, kterého v životě neviděli. O Ratailovi

ani o Alahirovi nemají v tomto směru žádné mínění, ale minimálně v případě Broda může být zajímavé, jaký obraz si družina z jeho řeči o těchto dvou zemanech utvoří.

Znalosti: Jozil má vědomosti a schopnosti Svatého (svěcení vody a zbraní, základy teologie), ale je jen velmi malá pravděpodobnost, že by je předal někomu dalšímu. U Broda mohou postavy získat výcvik v boji s mečem a štítem, ale i to jen v případě, že by se přidaly na stranu, ke které se Brod zrovna přiklání, a dali mu k tomu dobrý důvod. V Mlýnici žije kromě mlynáře i bednář a tesař a také několik starších lidí, od nichž by se mohly postavy dovědět něco o dobrém lidu.

Pověsti: Na levém břehu Morny se už delší dobu povídá o Mlýnici v souvislosti s dobrým lidem. Před několika týdny faerijci vyhnali mlynáře z jeho mlýna a usadili se v něm. Mlýn nepracuje, mlynář posedává v krčmě a obchod vázne. Nikdo se neodvážá k mlýnu ani přiblížit. Vypráví se dokonce, že dobrý lid mlynáře, který se opovážil ho vyrušovat, začaroval tak, že mlynář málem umřel.

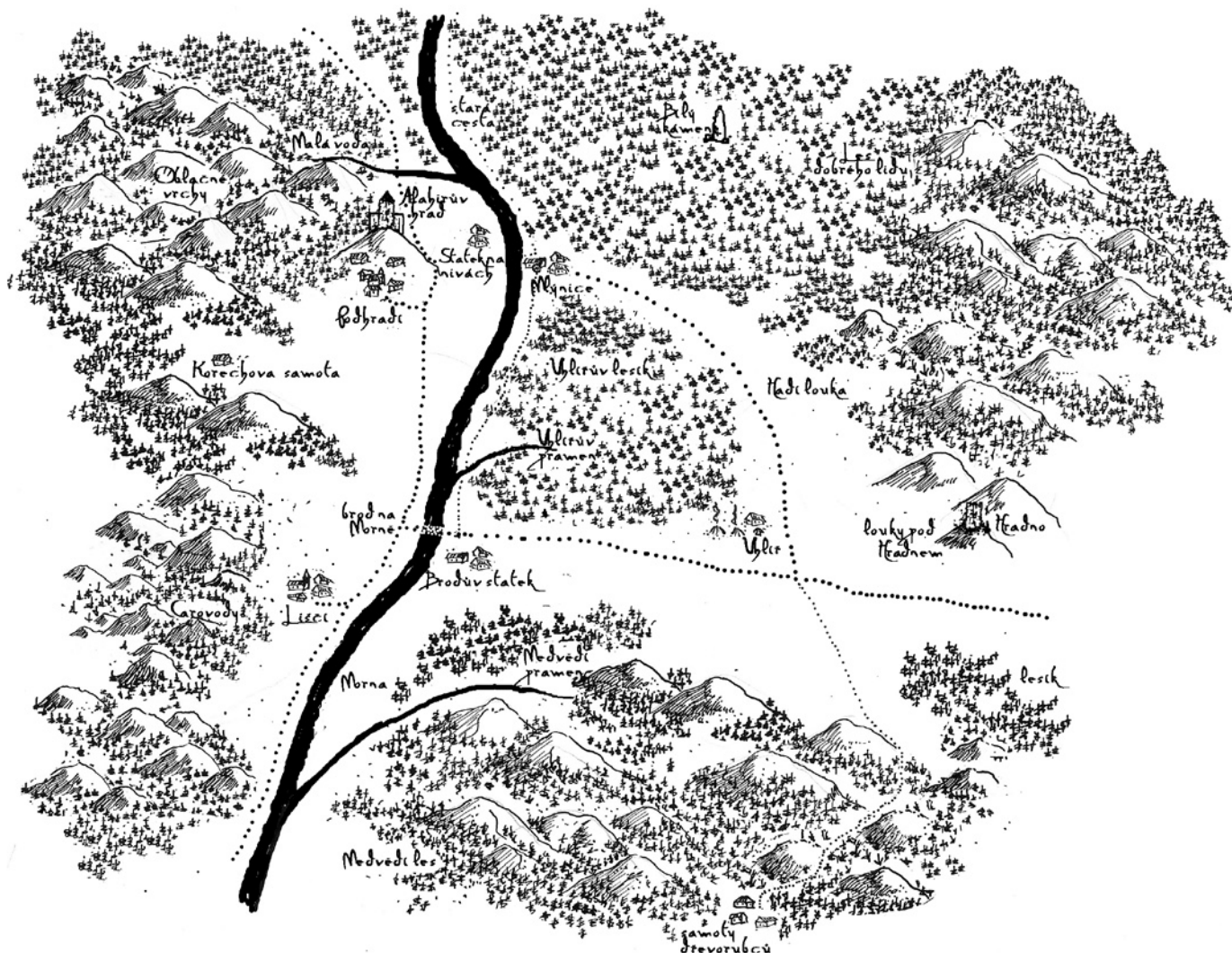
Kromě toho je možné všude na levém břehu zaslechnout pověsti, které se týkají Hradna i pravého břehu řeky.


LEVÝ BŘEH MORNÝ

Pás země mezi Mornou a Oblačnými vrchy v západní části oblasti kolem brodu patří muži, který se jmenuje Alahir. Jeho předci žili v této zemi nejméně stejně dlouho jako zdejší usedlíci. On sám má podobné postavení jako Ratail a přibliž-

ně stejnou autoritu mezi obyčejnými lidmi. Existuje-li něco, čím se od Rataila liší, jsou to jeho postoje a původ. Alahirové přišli do této země za podobných okolností jako Ratailovi předkové, ale ještě v dobách, kdy nebyly styky s dobrým lidem odsuzováni a elfové sami uzavírali s lidmi přátelství. Alahirové vybudovali svoji pevnost (skutečný kamenný hrad, ne jen palisády a kamenný dům) s jejich podporou a dlouho udržovali s dobrým lidem dobré vztahy. Rodina měla dokonce správu nad západní cestou přes Oblačné vrchy, vedoucí hluboko do Elfie. Od těch dob však došlo k úpadku Alahirů a pokud měli nějaké zvláštní vědomosti, zapomnělo se na ně, stejně jako se zapomnělo na přátelství s dobrým lidem. Je pravda, že Alahir o původu svého rodu a o přátelství s dobrým lidem ví, ale tyto výsady považuje spíše za rodinné dědictví než za něco, co by bylo možné znovu oživit. Přesto má ke své zemi a svým lidem vřelý vztah a když mu někteří jeho poddaní odevzdávají roční dávky, přijímá je hrdě a s vděčností, ne jako vynucené dávky.

Alahirova země se rozkládá mezi řekou na východě a Oblačnými vrchy na západě. Od hradu směrem na jih sahá jeho panství k osadě Liščí (někteří však považují za hranici až Čarovodní studnu), na sever pak k mostu přes potok zvaný Malá voda. Kromě Liščího je jediným větším sídlem na pravém břehu Podhradí, k menším pak patří sezónně obydlené pastýřské salaše v kopcích, Korechova samota a Statek na nivách. Obchodní cesta je celá vybudovaná na násypu, kte-





rý zároveň slouží jako hráz proti rozlévající se Morně. Malá voda pramení v jeskyni v Oblačných vrších, proto má špatnou pověst, tak jako všechno, co se týká neprostupných hor. Za Oblačné vrchy, do Elfie, žádná cesta nevede.

Podhradí pod hradem Alahirů je největším sídlem v celém Pomořansku, přesto však svým rozsahem nepřekračuje velikost vesnice (celkem 25 usedlostí čítajících přibližně 120 osob). Lidé, kteří zde žijí, patří všichni ke starým přistěhovalcům, kteří mají ke svému zemanovi stejně srdečný vztah jako on k nim. Jedině jeden nebo dva obchodníci, kteří do zapomenutého kraje přišli odněkud ze severu, jsou relativně novými obyvateli Podhradí a jejich sympatie by se mohly přiklánět spíše ke knížecímu táboru. V Podhradí je neustále k dispozici kovář a dobrý hostinec.

Liščí je o poznání menší než Podhradí (5 usedlostí, okolo 25 osob). Vzniklo tam, kde se usadil jeden z dávných družníků Alahirova prapředka. Potomek tohoto dobrodruha a po přeslici Alahirův bratranec z druhého kolena, kapitán Heroll, žije v Liščím doposud. Heroll je oddán Alahirovi a podle jeho příkazů se stará o jižní úsek cesty.

Korech je snad nejzajímavější postavou Pomořanska. Dnes už stařec na pokraji smrti, ale kdysi dobrodruh, který velkou část života strávil v Elfii. Traduje se o něm, že mu kdysi za jakousi službu dobrý lid slíbil, že na něj nikdy nevztáhne ruku, a tak je Korech chráněn před elfími kouzly. Tento starý muž je považován za největší autoritu ve věcech dobrého lidu. Neuplyne týden bez toho, aby k němu někdo, třeba i ze vzdáleného kraje, nepřišel s prosbou o pomoc. I autorita Alahirů a lidí jako Horeb před ním bledne a sám zeman má tendence žádat Korecha v příslušných záležitostech o pomoc.

Statek na nivách byl založen později než jiné usedlosti na pravém břehu Morny. Jeho obyvatelé, sedlák Nedan se ženou a třemi dětmi, sem přišli z jiného kraje, ale v Podhradí mají příbuzné. Lidé z Podhradí i ostatní obyvatelé Pomořanska jim nedůvěřují a chovají se k nim rezervovaně, což je možné vycítit už z jejich řeči. Nedan a jeho žena jsou pro ně cizinci, kteří ještě nestačili přilnout ke zdejšímu kraji. Nedan obdělává nivní půdu u Morny, tak jak mu to zjara se rozvodňující řeka dovoluje, a podle toho dostala jméno i jejich usedlost.

Čarovody nepatří do oblasti vlivu lidí, ale i tak jsou považovány za jakousi hranici Pomořanska. Elfí pramen na stejnojmenném vrchu patří, tak jako severní les, pod vládu dobrého lidu a nikdo se neodvažuje k němu přiblížit nebo z něj nabírat vodu. Podle pověstí má voda z pramene kouzelnou moc, ale hlídá ji elf, jehož vlastní moc není o nic menší, zato o poznání strašnější.

Podobně kolují pověsti i o jeskyni, ze které vyvěrá Malá voda. Některé vyprávějí o tom, že jeskyně vlastně nemá dno, že ji obývá strašlivý netvor, že je v ní ukryt poklad dobrého lidu nebo že se skrz ni dá nepozorovaně dostat do hradu či přejít na opačnou stranu hor. Prozkoumat ji ale ještě nikdo nedokázal. Uchýlit se sem neodváží ani pastýři, které v horách zastihne bouřka.

Informace: Dvěma nejdůležitějšími osobami žijícími na pravém břehu Morny jsou Korech a poulpican od Čarovodní studny. Jeden i druhý vědí o dobrém lidu více než kdokoli jiný, Korech o jejich vztahu a dávném přátelství s lidmi, poulpican o jejich moci v Elfii i o nevoli, s níž sledují počínání lidí ve své zemi.

Znalosti: Na Alahirově hradě může družina získat výcvik podobně jako u Rataila, ale opět jen v tom případě, že se přidá na jeho stranu. V Podhradí žijí dvě další zajímavé osoby, Svatá Norill, místní babice (léčení, bylinkářství, možná nějaké vědomosti, ...), a obchodník Gerhard, který umí číst a psát. Také kovář, hrncíř, truhlář a koželuh. Několik zdejších vesničanů vlastní koně a používá je k práci. Nedan ze Statku na nivách umí dobře plavat a lovit ryby. Korech dokáže poskytnout dobrodruhům vědomosti o dobrém lidu, jimiž předčí kohokoli jiného.

Pověsti: Oblíbeným tématem, o kterém se na pravém břehu povídá, jsou Alahirové a dobrý lid. Naposledy proto, že před několika týdny Alahir jednoho z nich vzal pod střechu během bouřky a dobře se o něj postaral, tedy aspoň se to říká. Elf s díky a příslibem vděčnosti zmizel ještě týž den, jen co se vyčasil.

O Korechovi neustále koluje na tomto břehu řada věrohodnějších i méně věrohodných zkazek. V některých je mu připisována kouzelná moc, jakou vládne dobrý lid, v jiných je zase jen obyčejným starcem, který dokáže dobrý lid přechytračit.

Mezi dobrým lidem existují strážci pramenů a studní, poulpican. Jejich úkolem je starat se o kouzelné prameny, obhospodařovat je a v poslední době je také se zvýšenou pozorností hlídat před lidmi (můžeš si je klidně představit jako jakousi obdobu druidů). Jejich kouzelná moc pochází přímo z pramene, který hlídají, a tak je největší v jeho bezprostřední blízkosti. Když se od něj vzdálí, jsou téměř bezbranní, ale samotná jejich kouzla přetrvávají i ve velké vzdálenosti od svého zřídla.

OBYVATELÉ POMOŘANSKA

Předkové lidských obyvatel Elfie přišli do tehdy lidmi neobývaných končin většinou jako dobrodruzi, vandráci, tuláci, vyhoštěnci a zločinci. Současní svobodní osadníci jsou dětmi těch z nich, kteří nejenže v Divočině přežili, ale dokonce si ji zamilovali a (jak věří) ona si zamilovala je. Snad proto je první vlastností, kterou se usedlíci v Divočině dají charakterizovat, hrdost: hrdost na vlastní soběstačnost, na to, že dokážou přežít v divoké Elfii, hrdost na vlastní zvyky a znalosti, na svůj původ a svou drsnost. Změkčilost obyvatel Východu a dalekých míst v nich vyvolává pohrdání. Pod toto označení podle nich spadá všechno od peněz, dlážděných ulic a patrových domů až po knihy a módní oblečení. Není proto divu, že právě ti, kteří zmíněným „zkaženostem“ holdují, je považují za zdivočelé a omezené. Toto hodnocení je zcela nesprávné, vezmeme-li v úvahu, kolik toho osadníci z Divočiny znají o své zemi, jejích čtyřnohých a opeřených obyvatelích, o svých trochu záhadných a hrozivých faerijských sousedech, o stromech, bylinkách a travinách, o slunci, hvězdách a dešti, o běhu ročních dob, o přicházení na svět a umírání i o mnohých dalších věcech, které Východňané a Nynejci považují výhradně za své. Svobodní lidé z Divočiny milují prostou, praktickou krásu přírody, která se odráží v jejich oblékání a bydlení, vyprávěčské umění a bystrost, která nemá nic společného s těžkopádnou učeností městských lidí. Svě vědomosti si předávají výhradně ústně, proto mají dobrou paměť a mluvu plnou košatých metafor. I mezi nimi se vyskytují zlí, chamtiví a krutí lidé, i takoví, kteří se odcizí životu v Divočině, a darebáci, kteří si ani nezaslouží jméno,

ale věrme tomu, že mezi nimi převládají dobrosrdeční, laskaví lidé, kteří nikomu neodepřou pohostinnost.

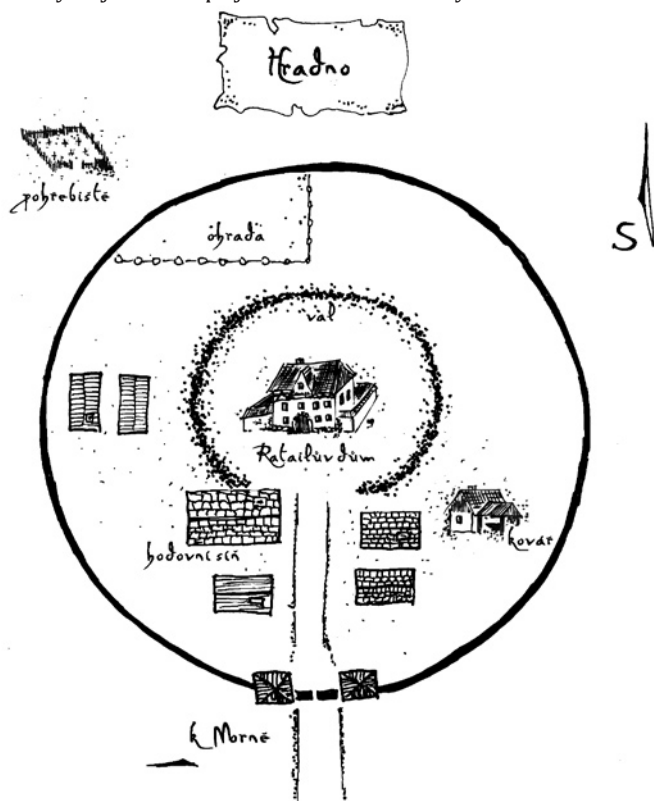
Znalosti: Mezi dovednosti, které obyvatelé Pomořanska ovládají, patří stopování, kladení pastí, orientace v divočině a přežití v přírodě, základy boje aspoň s jednou zbraní (u mužů i u žen), vědomosti o přírodě, počasí, krajině i o dobrém lidu. Podle svého řemesla ovládají někteří i další dovednosti (rybolov, kovářství,...). Usedlíci z okolí řeky zpravidla neumějí číst ani psát, plavat ani jezdit na koni, jelikož koně vyžadují mnoho péče a jsou oproti jiným domácím zvířatům mnohem dražší.

Jak vidíš, osadníci z Divočiny nejsou jen tak obyčejnými obyvateli z pravidel. Mnozí z nich by se dali označit za dobrodruhy už jen proto, že si dokážou poradit tam, kde by obyčejný člověk nic nezmohl nebo by podlehl beznaději. Podle běžných pravidel je můžeš považovat za hráničáře na 1.–3. úrovni bez hraničářských kouzel.

Dějství první: Elfi mlynáři

PŘÍCHOD POSTAV NA HRADNO

Postavy přivádějí na Hradno zvěsti o návštěvě slavného Vojena a jeho družiníků. O velkém dobrodruhu, který trestá nepravosti a nikomu ještě neodmítl pomoc, už každá z nich slyšela (nebo je dokonce jejím tajným idolem). Ve své domovině si každá hráčská postava už vydobyla trochu slávy, možná proto, že předčila své vrstevníky v ovládní meče, že se jí nikdo nevyrovnal ve střelbě z praku, že má neuvěřitelnou paměť, bystrý zrak, který se vyrovná sokolímu, atd. Z tohoto důvodu se členové budoucí družiny rozhodli vyzkoušet své štěstí jako dobrodruzi a zamířili na Hradno s nadějí, že by je snad slavný Vojen mohl přijmout do své družiny.



Na úvod jim popíš cestu za Vojenem, která je korunována příchodem do Pomořanska během pozdního, teplého letního večera, kdy Ratail z úcty ke svým hostům vystrojí na svém opevněném sídle slavnost. O proslulé družině vědí samozřejmě nejen postavy, a tak je hodovní síň na Hradně plná. Mezi hosty zkouší štěstí několik bardů a muzikantů, kteří přišli v závěsu za Vojenem vydělat si na nocleh a večeri.

Tato část dobrodružství se odehrává před tím, než se postavy setkají a seznámí se. Můžeš je nechat začít hru už jako družina, ale seznamovací začátek je rozhodně autentičtější. Jednotlivé postavy se budou na hradiště troubit v intervalech jedné či dvou směn. Pokud dobrodružství hraješ se zkušenějšími hráči, možná uvítají, když si s nimi připravíš i cestu na Hradno (dejme tomu v době, kdy s nimi budeš probírat jejich postavy). Je to ideální možnost, jak jim podsunout informace, seznámit je s určitými fakty nebo načrtnout děj budoucího tažení.

V této fázi hraní není důležité, aby hráč měl připravenou kompletní postavu. Zatím si vystačí s jednoduchou kartičkou, na které je krátký popis jeho postavy, případně její obrázek a jméno. Popis na kartičce by měl odpovídat dojmu, jaký postava vzbudí v někom, okolo něhož projde, kdo ji může chvíli pozorovat, kdo se s ní dá do hovoru a podobně. Tato kartička má hned několik významů. Především ji hráč bude používat jako vizitku své postavy, kdykoli tato přijde do kontaktu s nějakou hráčskou nebo cizí postavou. Když se například setkají dvě hráčské postavy, jejich hráči si vymění kartičky, aby si mohli utvořit představu o tom, s kým jejich postava hovoří. Obdobně můžeš takové kartičky vytvořit pro všechny významné CP a podávat je hráčům místo popisování těchto CP (popisy CP najdeš v **Dodatcích**). Kromě toho kartička otočená lícem nahoru bude znamenat, že mluví postava. Když ji hráč otočí rubem nahoru, může mluvit on.

Na začátku je rovněž dobré, když si tví hráči vyberou několik základních schopností, které jejich postavy budou ovládat (například jednu zbraň, s níž postava dovede zacházet, a dvě jiné schopnosti), aby je postavy mohly od počátku využívat. Je také vhodné, abys jim do začátku přidělil nějaké profibody, za které se mohou postavy začít učit dovednosti (pokud je používáte).


Při svém pobytu na Hradně každá postava absolvuje během slavnostního podvečera následující události v pořadí, v němž jsou zde uvedeny:

Průchod kolem hlídky na palisádách (dva lučištníci)

Strážce poutníka automaticky upozorní na hodovní síň, kde může přenocovat a dnes dokonce dostat i pěkný kus pečinky, protože Ratail hostí velkého Vojena, Bojara a Strunu. Vypoaslechnout si vyprávění velkých hrdinů přišel ne jeden člověk zblízka i zdaleka, takže v síni už nemusí být volné místo, na což strážce také nezapomenou postavu upozornit. Od postavy budou očekávat obvyklý příspěvek jednoho stříbrňáku.

Strážce před vchodem do hodovní síně (zbylí dva lučištníci)

Na prostranství před síní, kde za teplých večerů posedávají návštěvníci síně, stojí další strážci. Hlasitě se baví, popíjejí



medovinu a hrají kostky. Od svého pána mají příkaz vpustit jen ty, kteří nechají zbraně přede dveřmi, a vnímají ho jako univerzální pravomoc kohokoli do síně vpustit nebo z ní kohokoli vyvést. Poněvadž jim už alkohol stoupl do hlavy, zabráni postavě ve vstupu s tím, že ‚síň je pro chlapy, ne pro nějaké holobrádky‘. Hlídká samozřejmě své rozhodnutí nemyslí vážně a dá se snadno obměkčit, dejme tomu za příslib džbánů piva nebo drobného přilepšení k žoldu. Pokud se ti to zdá vhodné, odměň hráče za jednání se strážemi nějakými zkušenostmi.

Muž sedící u ohně

U otevřeného ohniště nedaleko od síně posedává osamělý muž, který nejeví o vstup do síně ani nejmenší zájem (postava si ho ale vůbec nemusí všimnout!). Samotář nebude místo u ohně nabízet sám od sebe, ale pokud ho postava osloví, vyklube se z něj zajímavá osoba. Před začátkem potenciálního dialogu upozorni postavu, že by měla raději navštívit síň, aby jí neutekli tři hrdinové, a ne si povídat s ‚obyčejným pocestným‘. Své jméno ani nic, co by mohlo napovědět, kým a čím je, muž neprozradí, je zkratka Samotář – pokud si postava přeje nějak ho nazvat – který se na noc zastavil v bezpečí palisád. O ‚divadlo‘ v síni (tři hrdiny bude označovat za kejklíře a komedianty) nemá zájem a ‚lidskou společnost nemá příliš v lásce‘. Po delším rozhovoru se postava může dozvědět, že tajemný muž cestuje z Mlýnice, odkud nese pytle tamější mouky, ‚jaké se žádná jiná mouka nevyrovná‘. Neznámý je ve skutečnosti jeden z dobrého lidu: fáthín, který má v úmyslu nasměrovat družinu do Mlýnice.

Setkání s Vojenem a jeho družinou

Zábava v síni je v době, kdy se do ní začínají trousit postavy, už v útlumu. Mnoho hostů spí opilých pod stoly, někteří ještě zpívají s bardem, psi se rvou o kusy masa a z jídla zbylo už jen to, co nikdo nestihl sníst (ale stále dost, aby postavy zahnal svůj hlad po cestě). Za hlavním stolem sedí velká sedmička: trojice dobrodruhů, Ratail a jeho tři rytíři, promíchaná a rovněž v lepší náladě, ale stále při smyslech. Pro postavy je to jasná příležitost; mohou předstoupit s odváznou prosbou přímo před svého hrdinu. Ať už se dobrodruzi rozhodnou představit se velkému Vojenovi postupně nebo jako jedna skupina, čeká je nepříjemné zjištění. Vojen nejenže nemá zájem o jejich služby, ale rovnou je arogantně nechá vyhodit ze síně s tím, že si nepřeje, ‚aby mu nějaké štěně kazilo večer‘. Velký hrdina, který jednoznačně považuje rozhovor s Ratailem za důležitější než kňučení nějakého holobrádky, nebude vůbec ochoten s postavou komunikovat déle než několik sekund, po jejichž uplynutí Ratailovi rytíři postavu vyprovodí z místnosti. Pokud by se pokoušela se do síně vrátit, bude vyhoštěna z hradiště (můžeš ji nechat zažít v noci něco nepříjemného, co ji nadosmrtně přesvědčí, že nocovat za palisádou není nejlepší způsob jak strávit noc). Po opuštění síně, ať dobrovolně nebo vynuceně, si postavy Samotáře všimnou automaticky.

Náhodné setkání v hodovní síni

Pokud by postava otálela s předstoupením před Vojena, může se v hodovní síni setkat navíc i s některou z méně významných CP, například s kapitánem Herollem či s některým z obyvatel Mlýnice nebo Podhradí.

Účelem scény v hodovní síni je uvedení hráčských postav do děje. Z Vojenova arogantního chování získají realistickou představu o hrdinovi, a co je nejpodstatnější, mělo by dojít k tomu, že se v síni, před jejími dveřmi nebo kolem tajemného muže u ohně začne formovat družina. Samotář nebude skrývat své nízké mínění o velkém hrdinovi a navrhne postavám, že by ‚snad mohlo být lepší začít bez člověka jako je Vojen‘, ostatně on si myslí, že ‚toho muže nic slavného ani nečeká‘. Samotář nové družině několikrát naznačí, že by pro ně mlynář v Mlýnici mohl mít práci, a rozloučí se s ní, aby se uložil ke spánku.

Do rána si celá společnost, kromě strážů na palisádách, pospí. Postavy se probudí pozdě ráno, kdy už někteří z včerejších hostů opouštějí Hradno a další jsou už pryč, mezi nimi i Samotář (o jeho příchodu nebo odchodu však postavy nezískají žádné informace). V síni jsou ještě drobné zbytky jídla. Ratail, jeho družina a trojice hrdinů jsou v pevnosti, kam dobrodruzi v žádném případě vpuštění nebudou.


Zkušenosti: První zkušenosti můžeš začít rozdělovat za role-playing během předchozí noci: za to, jak se postavy dostaly přes dvojité strážce, jak vystupovaly před Vojenem, jak přesvědčivě hráči zahráli zklamání svých postav, a za informace, které se jim podařilo získat od fáthína. Celkem by množství zkušenosti nemělo převýšit 80 bodů (nejvhodnější bude asi tak 50 bodů).

Fáthínové jsou, podobně jako poulpicanové, váženými příslušníky dobrého lidu, ačkoli jejich moc pochází z jiného zdroje. Znamením fáthínů je hlava se dvěma tvářemi, obraz Toho, který hledí oběma směry, což velice dobře vystihuje povahu jejich schopností – vidění minulého i budoucího, toho, co se stalo, i toho, co se teprve má stát, a samozřejmě i toho, co se právě děje. Dokonce i mezi bytostmi obestřenými tajemstvím, jakými faerijci jistě jsou, mají fáthínové pověst záhadných mystiků a jejich vlastní lid o nich a původu jejich vědomostí ví jen málo. Fáthínové vždy zůstávají samotáři, nevybírají si ani zvířecí společníky, objevují se jednou tu a jednou tam, aby oznámili důležité zprávy, pronesli velké věštby, připomněli věci minulé nebo jen zůstali nepovšimnuti. Mnohokrát se zdá, že jejich konání nemá vyšší smysl, který by naplnilo; je také možné, že žádný vyšší cíl nemá.

CESTA DO MLÝNICE

Pokud se družina zbytečně nezdrží na Hradně, může dorazit do Mlýnice po krátké přestávce na oběd u Jozila už večer téhož dne. Obchodní cesta je velice dobře schůdná až k uhlíři, koneckonců po ní jezdí řada formanů k brodu na Morně. Postavy na ní nejprve potkají usedlíky, kteří jdou na pole, nebo náhodného formana. Jozila dobrodruzi nezastihnou doma, je v lese, kde pálí uhlí (stoupající dým). Jeho mladá, plachá žena je ale doma a postavy pozve dál. Může jim nabídnout chléb, vodu a sýr a pokud se osmělí, tak i nějaké informace o Pomořansku.

Od uhlířovy chalupy vede méně schůdná místní cesta k Mlýnici. Asi v její polovině družina narazí na přivázaného nízkým nehlídaného osla. Osel patří hobitovi Hadíkovi, který se nachází nedaleko. Tento alchymista z IVAMPu přišel do Pomořanska hledat vzácného rohatého hada. Hadík právě pročesává louku u cesty, kde ho ve vysoké trávě není moc dobře vidět, ale jeho stopy ho prozrazují. V sedlových vacích má uloženou většinu svého majetku – oblečení, nádobíčko, svoje poznámky a pergameny, glejt z IVAMPu, zrcátko, ces-



tovní výstroj a poměrně lákavý obnos v zlatkách městské ražby (pozor, ty se liší od místních zlatáků ražbou i váhou!). Setkání s hobitem může být pro postavy překvapením, protože v Divočině hobiti nežijí. Krom toho Hadík pochází z Trimé, jednoho z trojice Nynejských měst, a tím pádem je v divokém kraji, k jakým Pomořansko bezpochyby patří, raritou. Hadík dobrodruhům rád vysvětlí, co ho přivedlo k Morně a co si od své výpravy slibuje, totiž kouzelnou lebku ornoka. Sám jednu takovou lebku už vlastní, má ji připevněnou na řetízku kolem krku a věří, že je to jeho talisman, který mu přinese bohatství a přiláká k němu další hady. Hadík postavy poprosí, aby ho kontaktovaly, kdyby náhodou lebku rohatého hada ornoka získaly, hada chytily nebo ho aspoň spatřily, a slíbí jim malou odměnu za jakoukoli z těchto tří možností. Postavy ho mohou najít v Mlýnici (tam má právě namířeno) nebo nejlépe v Trimé, v tamním sídle Institutu.

Na zbývajícím úseku cesty mohou postavy potkat někoho z Mlýnických.

Informace: Hadík samotný je pro postavy, které celý svůj dosavadní život prožily „s hnojem mezi prsty“, důležitým zdrojem informací o světě vně jejich malého rozhledu. Jeho drobná postava, šaty městského střihu, městské přístroje, pergameny i způsob vyjadřování, to všechno jim prozradí cosi o městech ležících kdesi daleko na severu, kde má život často docela jinou podobu. Hovorný Hadík se s dobrodruhy rád podělí o své všeobecné znalosti, jeho vyprávění je dokonce může navnadit, aby se do některého z výstavných měst vydali. Ochotně bude povídat během celé cesty s družinou, která ho může doprovázet do Mlýnice.

Zkratka IVAMP označuje Institut pro Výzkum Artefaktů a Magických Předmětů, organizaci, která sdružuje ty, kdož se zabývají bádáním na poli alchymie a magie. Institut, jak jí zasvěcení familiární říkají, se věnuje zejména obchodu s lukrativními magickými předměty a komoditami, ale i výzkumu a koordinaci alchymistů z různých oblastí. Pobočky IVAMPu se nacházejí téměř v každém městě a dají se poznat podle vývěsky s kalichem, do něhož had odkapává svůj jed. Kromě legálního obchodu se Institut věnuje i pašování, vykrádání hrobů, travičství a černé magii. O tom ale vědí jen ti, kteří mají na starosti náročnější klienty.

Hledání rohatého hada ornoka může být pro družinu zajímavým vedlejším příběhem, který obohatí hru. To, jestli postavy mohou na magického tvora skutečně narazit (v Pomořansku či později v Elfii) nebo ne, záleží jen na tobě.

Pokud se tak ještě nestalo, je teď vhodná chvíle dovolit postavám „materializovat se“ – nech hráče naházet si jejich vlastnosti, které od této chvíle mohou začít využívat při hodech proti pastem a při práci mozku či svalů.

MLÝNICE

Mlýnice na Morně je menší vesnice čítající několik desítek duší. Mlýničtí jsou všichni do jednoho starousedlíci, páni svých polí i domů. Mnozí z nich mají doma v truhlici nebo nad ohništěm zbraň, kterou také dovedou používat, a většina umí střilet aspoň z praku. Staré zvyky se u nich už tak pečlivě nedodržují, ale staří na nich ještě lpějí. Vesničané nechodí do Lesa dobrého lidu v zeleném (to je barva dobrého lidu, kterou na lídech, jak se traduje, neradi vidí) a většinou se mu i vyhýbají. Také se během letního slunovratu nezdržují mimo

domov (,to je jejich den, tehdy mají největší moc, je lepší se jim vyhnout'), k cizincům se chovají uctivě, ale nedůvěřivě (vždycky to může být jeden z nich'), na kouzla se nespolehají (,to je jejich umění, pro člověka nic dobrého'), nepoužívají slovo elf, ale vždy mluví o „nich“ nebo o dobrém lidu a při každém „čarodějnictví“ se příslušně přežehnávají – znamením proti zlému oku nebo odplivnutím. Domy v Mlýnici jsou obyčejné dřevěné chalupy s dírou v slaměné střeše místo komína, otvory ve stěnách místo oken (leda tak s okenicemi) a s podkovou nad zárubněmi dveří (věří se, že žádný faerijec nemůže projít pod „dveřmi“ s podkovou, aniž by se prozradil). Z tohoto rámce se vymyká jen hostinec a mlýn u řeky.

Hostinec se nachází ve větší patrové budově se zděnými základy a důkladnou šindelovou střechou. Hostinský Ebert je ve vesnici vedle rychtáře a mlynáře nejvlivnější osobou. Nocležníkům rád prozradí, co porůznu zaslechne, ale sám se hodně vpytává. Ebert má zdravý selský rozum a nedá se oklamat běžnými triky (například pokud se družina pokusí platit zlatem ukradeným Hadíkovi). V hostinci se obvykle denně scházejí vesničané, popíjejí, vyprávějí si příběhy a také rozebírají důležité záležitosti týkající se jejich společenství, proto je to nejvhodnější místo, kde je postavy mohou oslovit. Pověřiví Mlýničané mají tendenci všechno neobvyklé (kouzlení, chování vymykající se normám) spojovat s dobrým lidem. Obzvlášť to platí pro cizince-dobrodruhy zajímající se o začarovaný mlýn, kteří se „náhodou“ rozhodnou zdržovat se ve vesnici. Pokud si postavy nezískají důvěru Mlýnických (např. přátelským chováním, drobnými službami nebo nejlépe tím, že se při návštěvě hostince dají do rozhovoru s místními, řeknou něco o sobě a o kraji, odkud pocházejí), může se jim stát, že je budou všude provázet nedůvěřivé pohledy, odplivování a rezervované chování vesničanů.

Mlýn stojí stranou od vesnice, na navršeném násypu u řeky. Jako jediná stavba ve vesnici je to zděná budova s patrem, které spolu s předním pokojem sloužilo jako obydlí mlynářů Osekovi a jeho ženě Herdě. V zadní komoře se nachází mlýnice. Za mlýnem roste husté lískové houští, které dosahuje téměř k oknům horního patra. Pozornému oku neunikne, že chybí podkova nade dveřmi, ta leží odhozená v houští (práce elfích mlynářů). Od „obsazení“ je mlýn liduprázdný. Mlynář se ženou se vystěhovali napřed do hostince, později se mlynářka přestěhovala k svému bratrovi, také žijícímu v Mlýnici. Manželé si s sebou vzali velkou část svého majetku, ve mlýně zůstalo jen několik otlučených hrců, poškozené koryto, staré koště, nepřenosná truhlice a příkrývka (případně další předměty, které se tam rozhodneš umístit). Klíče od mlýna má u sebe mlynář, který tráví většinu dne v hostinci. Osek na svou situaci rezignoval poté, co mu Korech řekl, že mu není pomoci, a jal se utápět svou bídu pitím. Jakákoliv iniciativa bude proto vycházet od dominantnější mlynářky, počínaje tím, že pokud se k ní dostanou zvěsti o dobrodružích chystajících se prohlédnout si mlýn, přijde je navštívit i s košíkem šťavnaté pečinky.

Herda si především bude stěžovat na svého neschopného muže, „kterého si vůbec neměla vzít“, a potom družině vypoví svou verzi historiky o elfích mlynářích. Mlynářka není jediná, kdo družině dokáže povědět o událostech souvisejících s mlýnem. Po celé vesnici kolují další, odlišné verze příběhu, podle toho, kdo je vypráví. Nutno dodat, že nikdo neví, co přesně se ve mlýně odehrálo ten osudný večer, ale každý

k tomu má co říci (co tam mlynář viděl, jaké čáry se tam děly a dějí, jaké zástupy dobrého lidu mlýn obsadily, a mnoho dalšího). Lidé se neshodnou ani v tom, kdy dobrý lid do mlýna přišel (za soumraku, v noci, během dne). I Osekovu letargii část vesnice připisuje jeho povaze (většinou ti, kteří stojí na straně jeho ženy) a část elfím kouzlům.

Pokud by postavy spojily všechny fragmenty skládačky, mohly by dostat asi takovýto příběh:

Nepříjemnosti začaly nečekaně, před několika týdny. Jako každou noc mlynář a mlynářka ulehli k spánku, uprostřed noci je však vyrušil klapot mlýna. Mlynáři se napřed nechtělo věřit, že by mohl mlýn běžet, večer ho přece, tak jako každý jiný den, zastavil. Vzal do ruky pohrabáč a sešel z poschodí, kde se ženou spali, do přízemí. A co nevidí? Zpod dveří vedoucích do mlýnice se line silné světlo, jako by tam někdo zapálil aspoň deset svící, a z místnosti se ozývají hlasy. Ne obyčejné hlasy, ale jemný zpěv, který se nepodobal ničemu, co mlynář kdy slyšel. Mlynář se vylekal, chtěl se schovat zpátky k ženě, ale ta mu vyčínila jako zbabělci a nařídila mu, aby zjistil, jaké návštěvníky to ve mlýně mají. Mlynář tedy vešel do místnosti, ze které se ozýval tajemný zpěv přehlušovaný klapotem mlýna. Jakmile otevřel dveře, světlo zmizelo, jako by v místnosti ani nikdy nebylo, a hlasy ztichly, stejně jako klapání. Do mlynáře, který se překvapením nestačil ani vzpamatovat, někdo (nebo něco) prudce narazil a povalil ho na zem. Potom ho tento tvor přeskočil a rozběhl se ke dveřím, které za sebou hlasitě zabouchl. V té chvíli ve mlýně zavládl klid.

Mlynářka, která nahoře všechno slyšela, si už myslela, že je všechno v pořádku, a čekala, až se mlynář zdola vrátí, ale manžel nešel a nešel. Když už čekala dlouho, vzala světlo a sešla dolů. A tam? Mlynář leží na zemi, čelo má horké, zuby mu drkotají, na čele se mu perlí pot. Mlynářka hned běžela svému muži pro pomoc, rovnou do hostince, kde všechno

vypověděla Ebertovi. Zakrátko se v mlýně sešla spousta lidí, aby se přesvědčili o mlynářčiných slovech. Chudáka mlynáře našli tak, jak ho nezvaní hosté porazili, třásl se v horečce a sténal, ale po vetřelcích samotných ani stopy. Jako by se pod zem propadli. Až když mlynářka rozhrnula svému muži košili, aby mu na rozpálenou hrud' položila obklad, div nevykřikla hrůzou. Uprostřed hrudi měl otisknutou drobnou červenou ruku se štíhlými prsty.

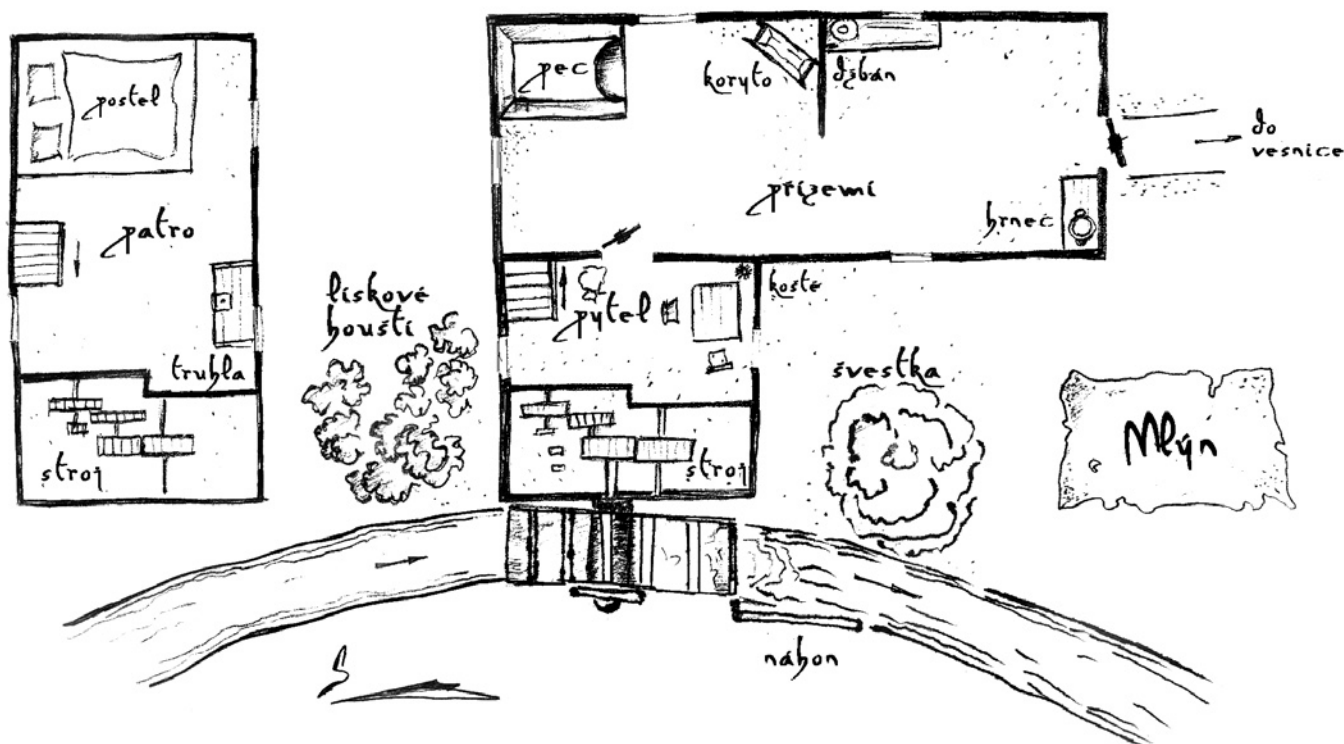
Od toho dne mlynářka běhala za felčary, mastičkáři a zaříkávači, jen aby našla pro svého muže lék. Po dvou týdnech léčby se nakonec mlynář uzdravil, ale otisk na hrudi mu zůstal. A co víc, záhadní mlynáři se vracejí do mlýna každou noc, i přes zamčené dveře, i skrz zavřené okenice, pod nimiž prosvítá nepřirozené světlo. K mlýnu, který noc co noc vesele klapce, se nikdo neodvážá ani přiblížit a mlynářka marně hledá někoho, kdo by ji zbavil nevídaných návštěvníků.

Informace: O knížecí přívržence a elfomily se v Mlýnici zajímá jedině Ebert, který sbírá všechny zprávy od formanů. Od něj se postavy mohou dozvědět zprávy z dalekých i blízkých končin, a to nejen o knížeti a dobrém lidu (možná i nějaký námět na další výpravu).

Znalosti: Kromě několika řemeslníků (bednář, tesař a potenciálně i mlynář) žije ve vesnici několik starých lidí, kteří mají znalosti starých zvyků a dobrého lidu. Na mlýnských nivách u řeky, kde přes den děti pasou husy, se starší chlapi často cvičí ve střelbě z praku a tu a tam i muži v lukostřelbě.

Pověsti: Po zastavení mlýna se většina hovorů v hostinci točí kolem dobrého lidu a příbuzných témat. S oblibou se vypráví o Bílém kameni a Lese dobrého lidu, o elfím honu a Korechovi. Příklady takových pověstí jsou v **Dodacích**.

Zkušenosti: Ty by hráči měli získat za komunikaci s obyvateli Mlýnice, za získání jejich důvěry a následně informací o mlýně. Kritériem je vynalézavost a míra pravdivosti toho, co postavy zjistily.



ELFÍ MLYNÁŘI

Události, které se pro Mlýnické vyvinuly tak nepříjemně, mají svůj původ na úplně jiném místě, z důvodů, o kterých nemají vesničané ani ponětí. Za příchod elfů do Mlýnice na Morně může osoba, kterou by místní z takového činu podezřívali nejméně – Korech. Starý zaříkavač totiž na přání obyvatel jiného údolí před časem vyhnal samozvané mlynáře z jiného mlýna a ti si našli nové místo v Mlýnici. Tři faerijci, kteří jsou zodpovědní za starosti vesničanů, přicházejí do Mlýnice, aby si tu semleli svou mouku. Nemají důvod lidem škodit. Jejich počínání není namířeno proti lidem nebo mlynářům, jak si vesničané myslí, došlo zkrátka k nedorozumění mezi dvěma kulturami. Tomu odpovídá chování elfů i jejich ochota napětí v Mlýnici řešit. Následující odstavce ti nabízejí jen několik nejpravděpodobnějších variant toho, jak se situace ve vesnici vyvine, všechny ostatní zůstávají na tobě. Nezapomínej, že elfové se považují za pány Elfie a tudíž nesnesou, aby jejich autoritu někdo znevažoval, stejně jako by to nesnesl žádný lidský monarcha. Je proto možné, obzvlášť v režii zkušených hráčů upnutých na silová řešení problémů, i to, že družina spustí lavinu hněvu dobrého lidu (z čehož se také může vyvinout docela zajímavé dobrodružství).


Trojice elfů přichází do vesnice od Bílého kamene, elfích dveří v Lese dobrého lidu, kam se znovu před svítáním vracejí. Elfové jezdí na faerijských koních (nezanechávají stopy), které nechávají na mýtině nedaleko od okraje lesa; spoléhají se na to, že se lidé v noci neodvážejí vkročit na jejich území. Do mlýna se vkrádají okolo půlnoci okny odvrácenými od vesnice, z lesa mají k této straně domu přímou cestu. Při svém zločinu mají neobvyklého komplice – mlynářského černého kocoura Mura. S Murem se domlouvají pomocí svých kouzel (kouzlo Mluv se spřátelenou bytostí, o elfích kouzlech najdeš víc v **Dodatcích**) a uplácí ho drobnými pamlsky. Kocour se vždy dostane dovnitř dírou ve střeše a zevnitř jim pootevře okenice, případně je varuje před nepříjemnostmi. Mlynáři za několik hodin semelou obsah svých pytlů a vrátí se ke svým koním.

Protože při mletí není potřeba práce všech tří elfů, aspoň jeden z nich vždy dává pozor a sleduje, jestli se je někdo nesnaží vyrušit. Elfové mají v zásobě celou řadu kouzel: od Faerijského dotyku, který už použili na mlynáře, přes Tmu až po několik iluzí (mohou obilí ve svých pytlích proměnit ve zlato, Mura na jednoho z nich, kus dřeva přiměřené velikosti na spícího člověka, vytvořit iluzi požáru ve mlýně, dodat předmětům neobvyklý vzhled apod.). Netouží nikomu ublížit, při ohrožení spíše zvolí útek, než by se měli zabarikádovat ve mlýně a bránit ho svými kouzly. Až na pytle nemají žádné zbraně, spoléhají se na svou kouzelnou moc, jejímž zdrojem jsou, mimochodem, jejich dlouhé vlasy (takže pokud by o ně přišli, budou zcela a naprosto bezbranní a bezradní). Mlynáři nemají připraven žádný plán pro případ, že je někdo zaskočí, a tak budou, stejně jako v případě Oseka, reagovat spontánně až unáhleně (nejspíš asi utečou pod rouškou Tmy). Pokud by byl některý z nich napaden nebo by se cítil vážně ohrožen, nebude se zdráhat na agresora zaútočit svými kouzly. Totéž platí i o verbálních útocích, takže také o používání nevhodné slovní zásoby (sem spadá i slovo elf a faerijec). Všichni tři rozumějí aspoň základům lidské řeči, ale nejsou ochotni v ní mluvit, nemají-li k tomu vážný důvod.

Budou-li elfové z práce vyrušeni a všichni utečou, pokusí se následující noc vrátit se do mlýna, budou přitom ale obzvlášť opatrní a připraveni chovat se nepřátelsky. Jeden z nich zůstane na kraji lesa hlídat koně a čekat, kdyby bylo zapotřebí jeho pomoci. Zbylí dva napřed zkontrolují, jestli je vzduch čistý, vyzvědí od Mura, zda je ve mlýně nečekají vetřelci, a pokud budou klidní, vkradou se obvyklou cestou do mlýna. Když v něm nenajdou známky cizí přítomnosti (pozor na to, jestli postavy při návštěvě mlýna nepohybují předměty! To platí, i kdyby elfové ještě vyrušeni nebyli – jejich ostražitost vzroste) vejdou do mlýnice a jeden z nich se dá do práce. Druhý vyleze na střechu, kde se usadí na stráži (faerijci vidí dobře i v noci). Sám si sedne tak, aby ho bylo vidět co nejméně. Po chvíli se na stráži vystřídají. Jelikož jsou jen dva, při ohrožení vsadí napřed na útek, ale na slabé postavy nebo jednotlivce si troufnou – exemplárně ukázat, že je mají lidé nechat na pokoji. Opatrnost mlynářů potrvá tak dlouho, jak uznají za vhodné. Pokud se přesvědčí, že se incident nebude opakovat, mohou se vrátit k běžnému postupu práce už následující noci.

V případě, že by se družině podařilo chytit jednoho z trojice, zbylí dva utečou a nechají svého společníka napospas družině, aby se ho později pokusili vysvobodit. Zajatý elf nebude sdílný, naopak se bude tvářit, že nerozumí, a chovat se jako to největší nemešlo. Je možné ho přinutit ke spolupráci vhodnými výhrůzkami (ustříhnutí vlasů), ale takovým chováním si postavy u dobrého lidu kredit nezískají. Tvrdé zacházení dožene faerijce k nepředstíraným slzám. Jeho dva společníci budou do rána obcházet vesnici a hledat příležitost, jak svého druha osvobodit (pomocí svých kouzel, iluzí, vplíží se do domu, kde je faerijec uvězněn). Pokud se jim to do svítání nepodaří, vsadí na nenásilný plán: pomocí Proměny se změní na dva rytíře a přijedou za světla do vesnice z jižní strany jakožto vyslanci zemana Rataila, který se doslechl o problémech v Mlýnici a zajímá se o ně (takové vystupování může družině připadat velice podezřelé, protože se setkala se skutečnou osádkou Hradna, ale záleží na všímavosti hráčů/postav). Po vyslechnutí „šťastné zprávy o polapení zločince“ si pospíší za postavami, aby jim poděkovali a vydali se se zajatcem do pevnosti, „kde se o něj zákon postará“. Zajatec své druhy automaticky pozná a bude s nimi spolupracovat. Elfové jsou špatní imitátoři rytířů. Jejich meče jsou jen začarované větve, s nimiž nedokážou zacházet, a jejich znalosti Hradna jsou samé nesmysly, jelikož tam nikdy nebyli. Dobrodruhům nedá příliš práce je nachytat, a to i bez možných negativních následků (například pokud by jim dali najevo, že vědí, s kým mají tu čest, ale nebránili by jim v útěku ani se nechovali agresivně). Očarování mlynáři počítají s tím, že jim plán vyjde bez problémů, proto v neočekávané situaci nutně zpanikaří. Znovu záleží jen na duchapřítomnosti postav, jak se věci vyvinou dál. Platí to, co pro podobnou situaci ve mlýně – na agresi odpovědí elfové agresi, na přesilu reagují útekem, na vstřícné chování pozitivně. Lidé reagují podobně jako faerijci – strachem, agresi a ukvapeností.

Pokud by elfům plán vyšel, budou mít v úmyslu opět se vrátit do mlýna. Od toho je může odradit jedině fyzická přítomnost silné družiny, od níž už dostali výprask. K slabosti dobrodruhů respekt pociťovat nebudou. Nejprve se jim odmění podle toho, jak si troufají, aby ukázali, kdo má v Pomoransku skutečnou moc (proti slabé družině se odvážejí zasáh-



nout i osobně, silnější dobrodruhy počastují drobnými příkořimi, které se s nimi potáhnou tak dlouho, dokud si je oni sami nechají působit). Do mlýna se vrátí okamžitě, tentokrát popuzení a přesvědčení o své převaze.

Zkušenosti: Body zkušenosti rozděluj uvážlivě za „procitěnou“ hru (získání si Mlýničanů, chování tváří v tvář tajemnému dobrému lidu), nápaditost (originální řešení, dobré plány a návrhy) a řešení situací, které družině přichystáš (sledování elfů, ukrytí se ve mlýně, odhalení falešných rytířů atd.). Nejvhodnější je dávkovat je v malém množství, aby si jich postavy vážily.

Vyhnutí nezvaných hostů z mlýna je prvním hrdinským úkolem, který se družině začátečníků naskytne, proto je důležité, abys je v tomto úseku hry usměrňoval a bude-li to potřeba, poskytl jim rady, jak postupovat, nebo nápořadu kladením vhodných otázek. Není potřeba, aby postavy použily zbraň. Raději vsaď na schopnosti, kreativní myšlení a zejména role-playing, čímž se vyneš tomu, aby se hráči zbytečně snažili všechno řešit silou.

Při prohledávání mlýna se soustřeď na to, co přesně a jak postavy dělají a často se jich ptej na detaily, které mohou být ve hře důležité (Hýbou postavy s předměty? Zanechávají stopy?). Při konfrontaci s faerijci přejdi na počítání času v kolech. Tím vhodně navodíš atmosféru napětí, která panuje, když dochází ke střetu dvou odlišných ras. Družina se zároveň poučí, jak funguje iniciativa, akce apod.

ŘEŠENÍ

Problém s faerijci ve mlýně můžeš považovat za zdárně vyřešený, pokud postavy dosáhnou komunikace mezi dobrým lidem a obyvateli Mlýnice. Za takový závěr je rozhodně odměň zkušenostmi podle toho, k jakému konkrétnímu výsledku dojde. Následuje několik nejpravděpodobnějších výsledků:

Elfové souhlasí s opuštěním Mlýnice pod podmínkou, že se jim postavy odvděčí protislužbou, „potrestáním“ Korecha, „protože jen on je zodpovědný za to, že dobrý lid přišel do Mlýnice“. Faerijci chtějí pomstu z čistě osobních důvodů, na Korecha mají už dávno zlost, ale před postavami budou argumentovat touhou po spravedlnosti. Jelikož oni sami na toho muže nemohou vztáhnout ruku a on má všechny jejich kousky prokouknuté, takovéto řešení jim přijde velice vhod a zadarmo; dostatečně rychle si najdou jiný mlýn v jiném údolí. Jakým konkrétním činem má být zařfkávači ublíženo, o tom nemají faerijci představu a mohou se dohodnout s družinou podle jejích zájmů. Dobrý lid má značně omezenou představu o škodění – zahrnuje únos na vzdálené místo, očarování dobytka, krádež nějakého předmětu, zničení ohniště, přihnutí vichřice a podobné zlomyslnosti. Nemá však ani přesnou představu o pojmech stáří, trvalé následky na zdraví a hmotná škoda na majetku. Jako ujištění, že byl čin vykonán, si budou mlynáři přát důkaz (předmět z Korechovy chalupy, třeba jeho hůl nebo pramen vlasů). Dobrodruzi samozřejmě mohou plány trojice mlynářů prohlednout a zadaný úkol nevykonat nebo se s Korechem dohodnout za jejich zády.

Elfové a lidé se dohodnou na společném využívání mlýna, které bude vyhovovat oběma stranám. Mlynářem, čili prostředníkem obou stran, bude zvolena osoba vyhovující všem,

člověk kompetentní, znalý starých zvyků, poctivý a charismatický (ne neschopný Osek). Tento mlynář bude sloužit vesničanům i dobrému lidu. Elfové budou zpočátku trvat na tom, aby jim, jakožto pánům a vládcům Elfie, mlel nový mlynář jejich mouku zadarmo, ale jsou ochotni podvolit se rozumnému návrhu (žádné peníze, možná naturalie nebo jen ochrana, přízeň, pomoc). Takovéto řešení bude od postav vyžadovat asi nejvíce diplomatické zručnosti a času, ale zaslouží si největší množství zkušenosti.

Lidé souhlasí s využíváním mlýna elfy a nechají je v noci starat se o své záležitosti. Situace se víceméně nezmění – faerijci budou dál přicházet do mlýna a v noci tu mlít mouku s tím, že přes den zcela přenechají mlýn lidem. Obě strany budou požadovat, aby je druhá skupina při práci nerušila. Příměří je nejméně promyšleným, dočasným řešením, poněvadž s velkou pravděpodobností vyvolá konflikt v budoucnu (například co se týče údržby mlýna).

Pokud se lidé s faerijci dohodnou na nějakém řešení, červený otisk dlaně na Osekově hrudi zmizí.


Kromě smíru mají postavy řadu jiných možností, jak se s vetřelci v Mlýnici vypořádat, například je agresivně z mlýna vyhnat nebo se do nich pustit se zbraní v ruce. Ačkoli jde o negativní řešení, klidně nech družinu, aby elfy napadla, urazila je a případně je zmrzčila ostříháním. Bude to sice znamenat, že dveře Elfie pro ni budou navěky zavřené a u dobrého lidu si vyslouží záporné hodnocení, ale na druhé straně si jí může všimnout kníže nebo některý vlivný knížecí přívrženec a uvést ji do patřičných kruhů. Pokud by se o družině dozvěděl Ratail, určitě by pro ni našel místo ve svých plánech. Dobrodružství se takto může vyvinout nečekaným, ale rozhodně ne nevhodným směrem.

Zkušenosti: Za dosažení domluvy mezi dobrým lidem a osadníky z Mlýnice přiděl postavám 100–120 bodů zkušenosti podle výsledku, k němuž se dospěje (maximálně cca 150). Jiné řešení ohodnoť podle svého uvážení, ale pamatuj, že smír by měl být odměněn nejlépe.

Ke zkušenostem za splnění úkolu a vděčnosti vesničanů (nezapomeň, že i Ratailové a Alahirové začínali jako dobrodruzi!) navíc patří i něco, čeho si postavy vůbec nemusí všimnout – přízeň dobrého lidu, který nezapomíná. Vysoká míra přízně se může ukázat jako důležitá při dalších dobrodružstvích v Elfii, nízká může družině uškodit. Tuto veličinu můžeš vyjádřit pomocí stupnice, na které se každá postava na začátku nachází na nule. Podle toho, jak se chová při setkání s dobrým lidem, se posouvá buď do kladných nebo do záporných hodnot. Když má například někdo z dobrodruhů přízeň –3, mezi dobrým lidem bude známý jako záporná figurka a budou k němu adekvátně přistupovat. Naopak knížecí lidé ho budou považovat za správného chlapa, kterého rádi přijmou do svých řad. Pro stupnici doporučuji používat rozsah ±5. V tomto měřítku družina získá v Mlýnici jeden bod – k dobru, pokud smířila dobrý lid s Mlýnickými, ke zlu, jestliže dobrý lid jen rozzlobila a urazila.

BÍLÝ KÁMEN A LES DOBRÉHO LIDU

Les nedaleko od Mlýnice a tajemný Bílý kámen v něm jsou pro vesničany pevně spojeny s dobrým lidem. O obou se vyjadřují



jako o vlastnictví dobrého lidu se stejnou jistotou, s jakou mluví o polích a loukách v okolí Mlýnice jako o vlastních, což dokládá i řada místních pověstí. Skrz les vedla za šťastnějších dní, kdy starousedlíci dobrému lidu důvěřovali a vážili si ho, cesta do vzdáleného kraje na severu, ale od té doby zarostla, takže si na ni vzpomínají jen nejstarší z Mlýničanů. Cestu označovaly bílé milníky; podle jejich zbytků se ještě dnes dá stezka nalézt, ale neobejde se to bez hledání těchto milníků. O tom, že by cesta umožňovala pohodlné cestování, se rozhodně mluvit nedá, pro pohyb po ní platí stejná pravidla jako pro pohyb lesem.

Že les spadá pod ochranu dobrého lidu, to nejsou jen bajky. Faerijci sem občas přicházejí, zdržují se tu a znovu odcházejí bez toho, aby po sobě zanechali stopy. Les nese známky jejich přítomnosti, které pocítí každý, kdo se déle zdrží v lesním stínu. Zpočátku je postavy budou moci vnímat jen v určitých chvílích. Když v lese například uprostřed denního ruchu na okamžik zavládne ticho, vystoupí na povrch – stromy znehynbnější, kdosi jako by nepozorovaně procházel kolem nich, jejich lístky se slabě zachvívají, když se jich dotýkají neviditelné ruce, v kmenech jako by se otvíraly neviditelné oči, jimiž vidí neexistující kolemjdoucí. Kdo se pokusí vnímat podobné pocity, postupně přijde na to, že se les chová stejně i když se v něm rozproudí život. V šumění kapradí, plazení hadů a třepotání ptačích křídel jen zakrývá vlastní bedlivost, podezřavost, uzavřenost, kterou skrytě působí na všechny, kdož do něj vstupují. Čím hlouběji vnikne cizinec do jeho nitra, tím více získávají i obyčejné jevy – skok srnky, kapka rosy, vůně hub – jakoby jiný rozměr, který nelze nijak přesně popsat ani vysvětlit.

Podobná neobvyklost se týká i plynutí času v hloubi lesa, jak ho vnímají ti, kteří se v něm pohybují. Postavám se po velkou část dne bude zdát, že se slunce poklidně vznáší nad korunami stromů, že je poledne či snad časné odpoledne, ačkoli ve skutečnosti už může přicházet večer. Dobrodruzi pouze v jistém okamžiku náhle zaregistrují, že padl soumrak a slunce už skoro není vidět, jako by v jediném okamžiku seskočilo ze zenitu ke svému západu. Tento pocit je samozřejmě jen čistě iluzorní, ve skutečnosti den plyne i v lese normálně, jak je možné si ověřit pomocí přesýpacích hodin nebo pozorováním (efekt „nekonečného dne“ zmizí, pokud budou postavy vědomě sledovat pohyb slunce, dají ti na vědomí, že si kontrolují čas apod.).

Elfí les by se dal popsat jako probuzený: v nepřátelské náladě vůči těm, kteří mu ublíží nebo vůči těm, kteří dávají najevo nepřátelský postoj k dobrému lidu, a příznivě nakloněný svým ochráncům a jejich přátelům. Totéž platí i o zvěři v lese. Samotní elfové se, navzdory působení, které za sebou zanechávají, objevují v jeho zelených síních jen zřídkakdy, buď jen procházejí a sotva je kdo může postřehnout bez jejich přání, nebo na svých oblíbených místech, jejichž dvířka jsou uzavřena ostražitostí lesa. V současné době zůstávají poblíž lidských sídel obezřetní a nedůvěřiví, ale připraveni svůj milovaný les bránit před pověstnou lidskou chamtivostí. Družina se tváří v tvář s nikým z dobrého lidu v lese nesetká, maximálně se může stát předmětem zájmu skrytých pozorovatelů, kteří se k ní nepřiblíží. K tomu, aby se před nimi někdo z tajemných sousedů mlýnických ukázal, by si museli získat dostatečnou důvěru a zvyknout si na atmosféru Lesa dobrého lidu.

Bílý kámen se nachází na pahorku uprostřed lesa vedle staré cesty. Zakrývá ho lesní porost, takže bez trochy tápání ho družina nenajde (nebo do něj naopak skoro vrazí při blouzdění lesem, případně se ho k němu nedopracuje vůbec, pokud se hvozdu zachce „zamknout dvířka“). V bezprostředním okolí monolitu z bílého kamene stromy nerostou, tráva je také řídká a zvěř sem nechodí, ale takovéto detaily mohou nevšimavým postavám uniknout. Kdo dosud věnoval pozornost neobvyklé atmosféře lesa, ten tu narazí na změnu, která stojí za povšimnutí (postava, která dosud vnímala dojmy, které les vyvolává, si změnu uvědomí automaticky). Esence obklopující monolit do vzdálenosti několika sáhů je obzvláště zjevná pro magicky aktivní povolání, která v ní mohou, ale nemusí rozeznat přítomnost magie. Jak magické působení popíšeš, záleží na tvém uvážení. Menhir jinak není ničím výjimečný, jen dlouhý pobyt v jeho blízkosti (přibližně tak dlouho, jako okolní tráva, stromy a zvířata) by mohl mít následky i pro lidi. Elfové, kteří na magické místo kámen umístili, ho používají jako elfí dveře vedoucí na jejich skryté, lidem nepřístupné cesty táhnoucí se až do nejhlubších zákoutí Elfie.

Na mnoha místech mého světa „vyvěrá“ mana, živel odpovědný za kouzlení a magii, na zemský povrch v podobě jakýchsi pramenů, nebo po něm protéká v jakýchsi proudech. Takováto místa mana dříve či později svou přítomností změní, takže se jim živé bytosti podvědomě vyhýbají a i neživé předměty se chovají nezvykle; skály mohou zůstat suché i za sněhu a deště, ve vzduchu se může vznášet zvláštní příměs, ze země sálá horko a ve vodě se objevovat neobvyklá chuť. Kouzelníci, alchymisté a ti, kteří dovedou s manou zacházet, mohou její přírodní zdroje používat na zesílení kouzel. Mezi dobrým lidem existuje řada společenstev i jednotlivců, kteří takovéto „prameny“ chrání, střeží a používají (příkladem mohou být poulpicani, kteří se starají o čarovné studánky). Na jiných místech dobrý lid otvírá takzvané dveře, portály, které spojují vzdálená místa a umožňují jim cestovat rychle a nepozorovaně bez potřeby procházet přes hory nebo močály. Elfí dveře a elfí cesty mohou používat jen ti, kteří znají otvírací heslo/zaklínadlo a mají vhodný dopravní prostředek, samozřejmě jen pokud vědí, kde se na cestu dá vstoupit. Dobrý lid obvykle po svých stezkách cestuje na faerijských koních, což jsou inteligentní, vycvičená, magicky okovaná zvířata (proto ani nezanechávají stopy a pohybují se po sněhu aniž by se probořili).

Magická povolání v mém světě citlivě reagují na přítomnost many ve svém okolí. Této vloze se říká Vidění, protože umožňuje kouzelníkům a jiným Talentovaným vnímat manu jakoby dalším smyslem. Mohou cítit, jak ze země na určitém místě sálá teplo a starý oblyskaný prsten je příjemně hřeje na prstě, mohou nad skupinkou skalisek tyčící se v pustině zaslechnout šplouchání vody a seslání kouzla zaznamenat jako žbluňknutí, které rozvířilo klidnou hladinu, mohou manu vnímat jako štiplavost ve vzduchu, jako opar, jako bolest v hrudi, jako zvuk zvonečků nebo husí kůži – každý svým typickým, jemu vlastním způsobem. Podle intenzity takového pocitu, délky jeho trvání i okolností, za nichž k němu dojde, dokážou s trochou tréninku poměrně přesně určit, s jakým zdrojem many mají co do činění, zda někdo v jejich blízkosti seslal kouzlo nebo se v hromádce šperků nachází nějaký magický kámen.

Svět na opačné straně elfích dveří je bezpochyby lákadlem pro mladé hrdiny toužící po dobrodružství. Kdyby měli věřit legendám z Divočiny, tak se na druhé straně rozkládají Skrytá království dobrého lidu přetékaná poklady, kouzly a nadpozemskou krásou.

Dostat se tam může jen ten, komu se podaří získat vzácného elfího koně a od dobrého lidu vymámit zaklínadlo, kterým se dveře otvírají, což není lehký úkol ani pro hrdiny velkého formátu.

Čas se v Lese dobrého lidu chová tak, že to může začínajícím nezkušeným hráčům značně zkomplikovat hru. Měl bys proto zvážit, zda je vhodné ho do dobrodružství zakomponovat. V případě, že se rozhodneš použít ho, můžeš s jeho pomocí udělit svým hráčům malou lekci o čase a pohybu (tedy pokud se nechají „nachytat“). Jistě je překvapí, když zjistí, že vzdálenost, kterou podle slunce považovali za poměrně krátkou, se po setmění změnila na namáhavý několikahodinový pochod. A to bez světla a na JEJICH území.

KORECH

O proslulém Korechovi, zaříkávači žijícím pod Oblačnými vrchy, se mohou dobrodruzi doslechnout už před tím, než vkročí do Mlýnice a rozhodnou se ho vyhledat kvůli vetřelcům ve mlýně, či dokonce ještě dřív, než se dostanou do Pomořanska. Pověsti o něm jsou rozšířeny i v okolních údolích, odkud hráčské postavy pocházejí, proto si mohou některou z nich vyslechnout už doma či při své cestě na Hradno.

Korech má v době, kdy se s ním postavy setkají, přes 80 let a jeho život se pomalu blíží ke konci. U některých lidí to vyvolává drobné obavy, většina obyvatel okolí Morny ale nemá představu o důležitosti tohoto osamělého starce, jehož proslulost spočívá spíše ve vědomostech, které získal, než v jeho údajných, nicméně přeceňovaných, zaříkávačských schopnostech. Dalo by se říci, že Korech má jako jediný člověk v kraji a jako jeden z mála v celé Divočině představu o událostech, které se začínají rozhořivat, i o požáru, který z nich může vypuknout. V Elfii patří mezi mocné CP v tom slova smyslu, že má informace o dění ve světě (na její úrovni) a může část z nich, kterou uzná za vhodnou, předat dobrodruhům, dřív než si ho odvede smrt.

Tento stařec žije osaměle na nižších svazích Oblačných vrchů. Teď už k jiným lidem neschází, jeho věk mu v tom brání (to, že se Korech nemůže dobře pohybovat, je důvodem, proč ani nemohl přijít na pomoc mlynáři Osekovi), ale lidé sami ho vyhledávají se svými potřebami. Společnost mu dělá jen koza Dalla a jeho revma, když se blíží bouřka. Práci kolem domu zvládne sám nebo mu s ní vděčně pomohou ti, kteří mu jsou zavázáni. Korech sám je přísný a mrzutý, ale srdce má měkké a když vidí, že je příliš hrubý, vkrádá se mu do hlasu stařecská laskavost. Paměť mu slouží výborně. Jazyk má ostrý jako břitvu a je-li potřeba, hbitě se jím ohání. Na učenosti hlavu nemá, dokonce neumí ani číst a psát, ovšem mluvit o něm jako o hloupém sedlákovi by byla obrovská urážka. Například jen o starých zvycích ví mnohem víc, než všichni starci a stařeny v Pomořansku. Ne snad proto, že by je více ctil, ale zkrátka proto, že lépe než kdokoliv rozumí těm, kterým se říká (víc ze strachu než z laskavosti) dobrý lid. Co se týče jeho vztahu s těmito bytostmi, jeho zdánlivá ochota vyhánět je a způsobovat jim problémy není motivována pohnutkami knížecích lidí nebo novousedlíků. Pokud někoho z dobrého lidu potrestá, tak jen tím, že si ho u sebe na pár dní ponechá („žít v malé chalupě s mrzutým starcem je dostatečný trest“) a nechá ho vykonávat domácí práce, nosit vodu a štípat dříví,

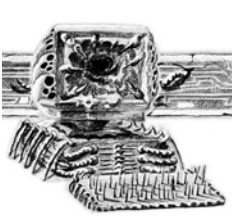
a i to ne proto (jak svému pacholkovi nezapomene připomínat) „že bys byl zlý, ale proto, že jsi hloupý a já jsem tě chytil“. Pomáhá pouze tam a jen tehdy, když má pocit, že by tak pomohl trochu déle udržet rovnováhu mezi lidmi a dobrým lidem a oddálil tak otevřený konflikt, k němuž dojde po jeho smrti. Pokud Korech ve své zatrpklosti ještě něčemu věří, tak tomu, že dobrý lid není zlý a že s ním lidé mohou žít v jedné zemi a v míru. Od dob své mladosti považuje dobrý lid za své přátele a sám je počítán mezi přátele dobrého lidu. V těch dobách Korech nejednou odešel tam, kde končí nekonečné lesy Divočiny a začínají nekonečné lesy Elfie, jak to o něm vyprávějí lidské pověsti. To bylo ale dávno a Korech je příliš moudrý, než aby se uchyloval k zašlým časům. Jediné, co by si ještě přál, je, aby ho jeho dávní přátelé přišli naposledy navštívit...

Příchod dobrodruhů bude Korech s nenucenou přirozeností považovat za něco, co očekával. První věc, kterou postavám sdělí, bude nejspíš: „Dobře, že jste tady, vylezte na střechu a spravte šindele, dovnitř nějak začíná zatékat.“ Bavit se s postavami bude ochoten až poté, co mu nanosí vodu, naštipají na pár dní dřevo a Dalle nanosí krmení. V této chvíli už by mělo být postavám jasné, že Korech není žádný zákeřný zlosyn, jak ho elfové dobrodruhům vylíčili, a pohled na shrbeného dědu pohybujícího se o holi by je měl odvrátit od úmyslu ublížit mu. Pokud se dobrodruzi přece jen rozhodnou vykonat pomstu elfích mlynářů, strhni jim za tento ostudný čin zkušenosti (ale provést ho mohou, stařec jim to nemá jak oplatit a ani si nic takového nepřeje).

Pokud by se Korech od družiny dozvěděl, kdo a proč proti němu strojí úklady, značně to starému muži vylepší náladu, i když to asi nic nezmění na jeho rozkazovavosti a mrzutosť. Dobrodruhům navrhně, že se s povedenou trojkou vypořádá lépe, než by to provedl kdokoli z Mlýnice, pod podmínkou, že mu ji družina přivede (jak to má zařídit, nenaznačí: „měl jsem hned vědět, že jste banda nemehel“). Stařec se o tři povedené mlynáře postará podle svého osvědčeného receptu (mimo chodem – pozná je) – napřed jim vynadá do hlupáků, kteří se nechali chytit dvakrát, bude jim spílat, vytáhá je za jejich dlouhé vlasy a vytáhne na ně své ovčácké nůžky, až se tři faerijci doopravdy vylekají. Potom jim přikáže uvařit kaši a posadí dobrodruhy ke stolu, kde se jich začne vyptávat na lidi „tam dole“ (a mezitím elfům několikrát vynadá do nemehel a motovidel). Nakonec však pozve ke stolu i elfy, stejně spontánně a bez možnosti odmítnutí jako postavy (zde mohou nastat různé zajímavé situace, které lze ocenit několika body zkušenosti).

Korechovy znalosti se mohou ukázat jako nesmírně důležité v nadcházející válce. Pokud by se měl Korech přidat k některé ze stran v tomto konfliktu, čemuž se však bude cíleně vyhýbat, pak nejspíš k elfomilům. Jeho vědomosti o dobrém lidu by mohly pomoci sblížit tuto stranu s elfy a dodat jim odhodlání stát bok po boku proti uzurpátorům Elfie. Korech je právě tím jedním kamínkem, který může spustit lavinu, pokud promluví do duše Alahirovi a připomene mu hodnotu, jakou má přátelství dobrého lidu. Zprostředkovat setkání těchto dvou lidí se může stát pro družinu jedním z úkolů v nejbližší době.

dokončení příště
mapy překreslil Vítězslav Staufčík



220 voltů

S.T.A.L.K.E.R. (Shadow of Chernobyl)

evoluce od knihy, přes film
až k počítačové hře

Karel Wolf

O tom, že Stalker jednou skutečně vyjde, pochyboval v poslední době snad každý kriticky myslící tvor na malé smutné planetě, kterou obýváme. Přesto se našla i hrstka věrných (byli jsme mezi nimi), kteří věřili ve stalkerovský release jako dětské křížáky v království nebeské.



Na rozdíl od malých křížáčků se ovšem zde víra vyplácela a dnes se tedy můžeme těšit z jednoho z nejlepších first person RPG, které se kdy rozzářilo na obrazovkách našich monitorů.

TAK TROCHU JINÝ McDONALD

Většina dnešních úspěšných RPG her je buď orientována na nekonečné rychlé klikání, nebo se utápí v nekonečném procházení banálních questů a řešení logických hádanek, jediné hraní rolí pak spočívá v procházení více či méně zdařilého příběhu. To v praxi znamená asi dvojí, za prvé dobré RPG dělá hlavně atmosféra a za druhé, a to si zapište za uši, opravdové hry na hrdiny na počítači až do dnešního dne prakticky neexistovaly. Stalker je ale jiný. A to je podle nás dostatečný důvod, abychom přimhouřili oko nad nesplněnými sliby a zatluli zuby nad protivnými bugy, kterým se hra evidentně nevyhnula ani po tak extrémně dlouhém vývoji, jakým si Stalker prošel.

VŠE, CO SE TU DĚJE, ZÁLEŽÍ JEN NA NÁS

Silným atmosférickým prvkem je vedle nádherné grafiky (jež si vybírá hardwarovou daň) i přítomnost oné filozofické etudy o povaze lidské existence ve vesmíru, která se vyskytuje

i v obou předlohách. Úžasná herní svoboda daná zejména okázalým rozsahem jednotlivých herních lokací a virtuální realita umocněná nahlížením na svět z vlastního pohledu hrdiny celý dojem ještě podtrhuje. Takže než vstoupíte do zóny, zahodte všechny předsudky (zóna křivdy neodpouští) a pak již hurá za vašim Stalkerem!



Zóna je kromě radioaktivních anomálií, divoké ukrajinské přírody a trosk agropromu plná zhmotnělých lidských obsesí, strachů a nesplněných tužeb, ale také konkurenčních Stalkerů, kteří se do ní vydali z nejrůznějších důvodů a svým chováním, podobně jako vy sami, spoluutvářejí její povahu. Zóna totiž není jen bizarní rezervací, ale mnohem spíše živou bytostí, která na své návštěvníky reaguje podle toho, jak se k ní oni sami chovají. V tomto směru odvedli vývojáři opravdu obrovský kus práce, protože vše působí ve hře velmi realisticky. Příběh samotný také rozhodně nepatří k nejslabším a kupodivu mu nijak zvlášť neškodí ani přesazení do konkrétního prostředí.

Celková atmosféra je natolik podmanivá, že budete vtaženi do děje dřív, než vám začne lézt na nervy trochu tajnůstkářství, které čiší snad z každého ve hře obsaženého dialogu. A i když hra neobsahuje úplně všechno, co nám její vývojáři před lety naslibovali, pořád je jasně jedno, máme před sebou asi nejlepší (atmosféricky i hratelně) FPS RPG posledních dnů. Tak da svídánka v zóně!

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + Atmosféra
- + Svoboda
- + námět
- + rozsah
- + Grafika
- bugy
- brutální hardwarové nároky

ALTERNATIVA:

Není a to je možná dobře.

SHRNUTÍ:

Název: S.T.A.L.K.E.R.

Výrobce: THQ

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: Zóna bude vždy taková, jakou si ji uděláte!

Hodnocení: 90 %

Command & Conquer 3

Tiberiové války pokračují

Karel Wolf

Dobré ráno, ehm, Vietname... máme tu rok 2047 a hraje se tentokrát o Zemi. Tiberium, tajemný samoobnovitelný mimozemský krystal, zamořilo Zemi a šíří se jako radioaktivní doba ledová. Epický příběh, akční videa v HD, hollywoodští herci Michael Ironside (Hvězdná pěchota) nebo Josh Holloway (Ztracení), vypadá to, že v EA pojali návrat herní legendy opravdu ve velkém stylu...



V posledním pokračování herní klasiky na poli RTS strategií se znovu setkáváme s věčnými rivaly – GDI (Global Defense Initiative), což je vysoce technologicky vyspělá aliance nejrozvinutějších národů ze Země, a tajemným sektářským bratrstvem Nod (Brotherhood of Nod), které vede mimozemšťan Kane (neplést s partnerem od Barbie). GDI tentokrát bude vedle svých mocenských zájmů hájit také samotnou planetu Zemi a Kane se naopak pokusí udělat všechno pro to, aby silně radioaktivní tiberium přetvořilo lidskou rasu v Nietzscheho nadlidí. O tiberium vypukne totální válka a misky vah jsou ve vašich rukou.

ARMÁDY A MECHANISMY BOJE

Jednotky respektují až na výjimky klasické rozdělení v původním C&C, tedy alespoň co se týče hry za GDI. U Nodu je situace poněkud odlišná, i když i zde můžete relativně uspět s taktickým uvažováním z předchozích dílů. Hlavní strategií jsou zákeřné a překvapivé útoky pomocí zneviditelňovacích technologií, proto si hraní za bratrstvo vyžádá o trochu více přemýšlení a rozhodně zde příliš neuspějete s agresivní ofenzivou nebo taktikou spálené země. Nové technologie stojí vůbec za samostatnou zmínku. Trochu úsměvná, leč velmi účinná je například jednotka sebevražedných fundamentalistů u Nodu, nebo originální mech bojující na straně GDI, který je možné po zničení pilota znovu opravit a poslat do další bitvy. Také zde čeká na znuděné nedočkavce i třetí (mimozemský) druh technologie, který lze v určitých částech hry rekvírovat a postupem času odhalovat jeho skryté funkce.

INOVACE I ZDRAVÝ NADHLED

Hlavní důraz byl v celé hře zaměřen na její grafickou stránku. Je to celkem pochopitelné a v jistém ohledu příjemné, protože nádherná realistická grafika dodává hraní na autentičnosti. Značného vylepšení se dočkalo také ovládání, nyní je naprosto intuitivní, a přitom si zachovává všechny pokročilé funkce (taktické plánování pohybu, akční módy). Co zde ale chybí, je realistické chování jednotek, ty se pod vašim velením chovají jako bezduché a neohrabané loutky, které nemají ani základní pud sebezáchovy. Ne vždycky je to sice na škodu, neboť to mnohdy akceleruje spád hry, ale přece jenom tohle nedělá ani staříčkový Starcraft. Naopak umělá inteligence počítače je vynikající a leckdy vás nemile překvapí, protože dokáže pohotově využívat různé vaše slabiny.

Shrnuto a podtrženo, C&C 3 je velmi nový i velmi starý zároveň. Hra dokáže ohromit grafickými efekty a občas dokonce příjemně překvapí nějakým tím neotřelým nápadem, ale přitom jaksi naprosto nevybočuje z trochu otřepaného, nejklassičtějšího RTS formátu, jaký se tu kdy objevil od dob Duny 2. Netvrším, že je to špatně, na první pohled by se mohlo zdát, že autorům chyběla invence (i množství videí může na někoho působit trochu přehnaně), ale já to chápu jinak. Na rozdíl od jiných sérií je zde patrný jasný odkaz a jistá úcta k předchozím dílům, a to je konec konců dobře, ve světě předimenzovaném takzvanými next-gen tituly bych dokonce řekl moc dobře...

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + grafika
- + obtížnost
- + hrátelnost
- + nízké HW nároky
- mizerní herci v sekundárních herních videích

ALTERNATIVA:

Red Alert
Command & Conquer 2: Tiberian Sun

SHRNUTÍ:

Název: Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Výrobce: EA

Vydavatel: Electronic Arts Czech

Doporučení Pevnosti: No, víte jak to chodí: „Kdo ovládá minulost, řídí budoucnost. Kdo ovládá budoucnost, získává minulost.“ (Kane, nebo že by Orwell?)

Hodnocení: 95 %



Novinky z herního světa

COMMAND & CONQUER ÚTOČÍ NA XBOX 360

Od konce května je u nás v prodeji nejnovější přírůstek oblíbené strategické řady videoher *Command & Conquer* s názvem *Tiberium Wars* už i pro čím dál tím oblíbenější konzolu nové generace Xbox 360 od Microsoftu. Portovaná verze není však rozhodně není žádným experimentálním počinem, vývojářský tým Electronic Arts v Los Angeles adaptoval pro Xbox 360 už dříve například veleúspěšnou RTS strategii *Pán Prstenů: Bitva o Středozem II*.



Demoverze hry *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* pro Xbox 360, která je volně ke stažení na internetu, se hned první týden stala jednou z nejstahovanějších demoverzí videoher pro současnou Xbox 360 vůbec. „Adaptace hry pro konzolu nové generace Xbox 360 přináší kromě bezkonkurenčního grafického zpracování také příjemně intuitivní ovládání a samozřejmě také možnost online hraní ve více lidech s podporou Xbox LIVE Vision Camera,“ říká Andrea Šmídová z Electronic Arts Czech Republic. Jak je v sérii zvykem, jednotlivé mise navíc oddělují hrané videosekvence, které podporují strhující atmosféru hry. Ty na konzolové grafice docela vyniknou. Uvidíme, jestli se dočkáme také předělávky pro PS3, to by byla totiž učiněná bomba.

HoMM V: TRIBES OF THE EAST – JEŠTĚ LEPŠÍ NEŽ TRPASLÍCI!

Jednu radostnou novinku teď přinášíme všem příznivcům počítačové kultovní tahové fantasy série. Na podzim roku 2007 totiž vychází v Čechách (ale také ve zbytku Evropy) nový přírůstek do rodiny *Heroes of Might and Magic V*, a to datadisk *Tribes of the East*. Tento titul se na rozdíl od původních *Hammers of Fate*, které nás zavedly do mrazivých severských končin plných šílených trpaslíků jezdících na mamutech, pyšní postavením „Stand alone“, takže nebudete ke hraní *Tribes of the East* muset vlastnit původní *Heroes of Might and Magic V* nebo *Kladiva osudu*. Hra by měla potěšit nejen dlouholeté příznivce série, ale pěkně vygradovaný příběh a dramatický závěr *Heroes V* určitě udělá radost i těm, kteří s těmito hrami dosud příliš do styku nepřišli. „Hra *Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East* přináší spoustu novinek a její poutavý příběh jistě potěší srdce každého příznivce této série,“ pravil John Parkes, marketingový ředitel Ubisoftu, jenž má na starosti Evropu.



„Představuje vhodné zakončení *Heroes V* – může je hrát skutečně každý, což spolu s neoddiskutovatelnou kvalitou učinilo z *Heroes* absolutní špičku v žánru strategických her.“ *Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East* bude v prodeji v kompletní profesionální české verzi od podzimu 2007.

DIGITÁLNÍ POTTER SE KONEČNĚ NAUČÍ POŘÁDNĚ ČESKY

Nejnovější herní titul s potterovskou tematikou bude kompletně počestěn. Příběh Harryho Pottera hýbe světem a natěšení fanoušci se už nemohou dočkat dalšího dílu filmové ságy, tentokrát s podtitulem *Fénixův řád*, jehož premiéra v našich kinech proběhne 19. července. Už 29. června si ale příznivci Harryho Pottera budou moci tento příběh na motivy zatím posledního dílu bestselleru J. K. Rowlingové sami zahrát ve videohře od Electronic Arts, a to kompletně v češtině. Dabingu se chopili stejní herci, jako ve filmu, Harryho Pottera tak pro české fanoušky namluvil ve hře i ve filmu Vojta Kotecký, jeho kamarády Hermionu a Rona Anežka Pohorská a Jiří Kocman, ředitele Albusa Brumbála Otakar Brousek st., a například populárního Hagrida Jiří Zavřel.



Electronic Arts mají za sebou už řadu adaptací filmových trháků do herního světa, např. *Pána prstenů* nebo *Kmotra*. I u Harryho se díky licencím Warner Bros mohou hráči těšit na exteriéry, interiéry a vůbec veškeré propriety, které důvěrně znají z knihy nebo filmu. Herní zážitek navíc umocňuje možnost hrát za různé postavy, mezi kterými vedle Pottera figurují třeba i Brumbál nebo Sirius Black. „Harry Potter a *Fénixův řád* je první ze série, kterou jsme vyvinuli především pro herní konzolu nové generace. To zaručuje propracovaný a věrný potterovský zážitek, který bude přesně odrážet svět popsany ve filmu a nadchne fanoušky všech věkových skupin,“ přiblížil posun herního zážitku oproti předchozím dílům Harvey Elliot, výkonný producent EA UK.



Ríščálová koule

Asterion na knižních pultech

Václav Pražák

Od počátku tohoto roku se mohou čtenáři na stránkách Pevnosti setkávat s původním českým fantasy světem Asterion. Tento projekt, který byl původně koncipován jako prostředí pro hry na hrdiny (zprvu především Dračí doupe), je možné právem považovat za nejrozsáhlejší a nejznámější domácí produkt, jenž se objevil na českém trhu a našel si cestu na herní stoly, do knihoven i do myslí řady příznivců fantasy.



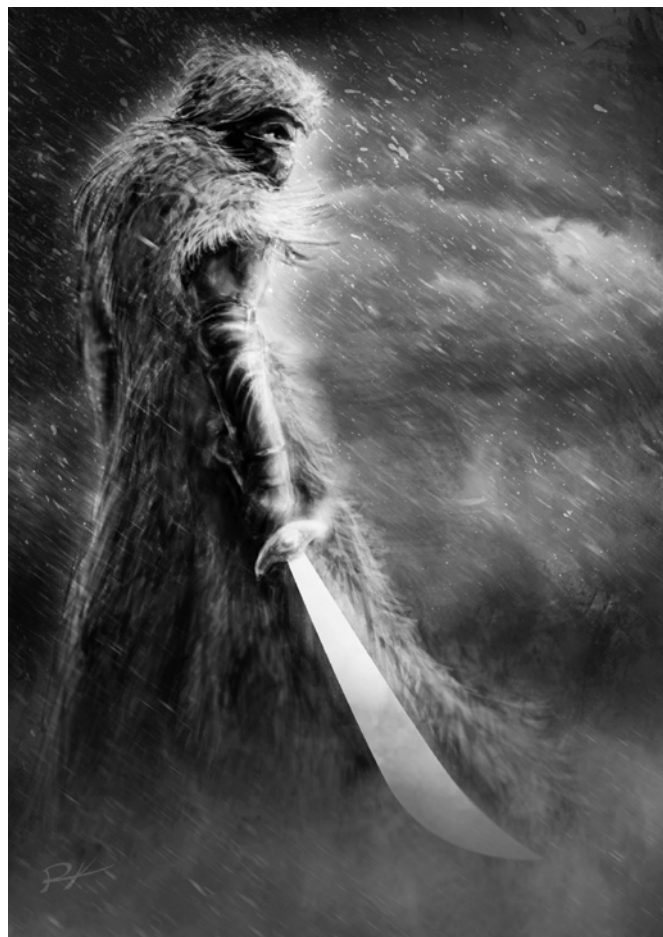
Postupem času se ukázalo, že Asterion svým pojetím překročil tento herní rámec a že může nabídnout vše, co se žádá od plnohodnotného fantasy světa. První vlaštovky se objevily již velmi záhy po prvních modulech. Od roku 2001 začaly v (tehdy samostatném) časopise Dech draka vycházet povídky odehrávající se na Asterionu; tato tradice trvá dodnes. Vedle modulů, tématických článků a dobrodružství se staly dalším způsobem, jak na něj pohlížet. Navíc mohly oslovit i ty milovníky fantasy, kteří ji pouze rádi čtou, zatímco hry na hrdiny je příliš neoslovují.

Tyto povídky psali samotní autoři Asterionu, což s sebou neslo svá specifika a do jisté míry i omezení (např. snaha o kontinuitu a provázanost s dalšími asterionskými produkty). Bylo však jen otázkou času, kdy se živé a dynamické prostředí Asterionu stane inspirací pro další autory, kteří ve svých příbězích ukážou vlastní pohled na tento svět. V těchto podmínkách se proto zrodila idea využít Asterion v povídkách, novelách či románech, které by se tak mohly dostat k dalším lidem a rozšířit tak povědomí o jeho existenci. Na následujících řádcích se pokusím nastínit vznik a perspektivy tohoto projektu.

Největší zásluha na tom, že nezůstal pouze neurčitou vizí, náleží Zbyňkovi „Gilgaladovi“ Holubovi. Zbyněk, příznivcům Asterionu známý asi hlavně jako autor tématických textů a dobrodružství, přišel s nápadem vydat povídkový sborník asterionských příběhů v knižní podobě, na němž by se nepodílel pouze úzký okruh dosavadních tvůrců, ale zahrnoval by širší autorské spektrum. V tomto duchu úspěšně oslovil nakladatelství Straky na vrbě, které už má s podobnými projekty zkušenosti (viz např. antologie *Conan v bludišti zrcadel*). Po mnohaměsíční práci se mu podařilo shromáždit dostateč-

né množství povídek, aby bylo možné takovou knihu vydat. Nezůstalo však pouze při tom, a tak se z jednorázového projektu vyvinul záměr vydávat ve spolupráci s uvedeným nakladatelstvím „asterionskou“ knižní řadu.

První svazek bude zároveň Zbyňkovým autorským počinem. V několika stylově odlišných příbězích se vám pokusí představit osudy hrdinů jedné zvláštní asterionské organizace, starobylého společenství mistrů popravčích a vykonavatelů spravedlnosti. Kromě samotných katů se seznámíte také s jejich podivnými přáteli, mezi které patří například duch či hrobník z albirejského hřbitova. Kniha ponese název *Kaat aneb historky Cechu Eldebranských katů* a měla by vyjít již v nejbližší době.



Rovněž ještě letos by měl následovat titul *Pod Modrým měsícem*. Jedná se o výše zmiňovanou antologii, obsahující deset povídek s jediným určujícím tématem, a tím je právě Asterion. Přispějí do ní vedle samotných tvůrců Asterionu i další autoři, jak známější, tak ti, pro něž bude publikování v tomto sborníku jejich literárním debutem.

Obrazový doprovod uvedených knih bude dílem Romana Kýbuse, osvědčeného asterionského ilustrátora, který se již podílel na několika modulech. O jeho nesporných kvalitách vás může přesvědčit i ukáka na této stránce.

Jedná se bezpochyby o ambiciózní počín, ale zda se tato nová řada ujme, bude záležet i na vás. Jsem přesvědčen, že se v těchto knihách podaří ukázat Asterion jako svět, který má co nabídnout a který ještě zdaleka neodkryl všechna svá tajemství. Na tomto místě bych chtěl popřát autorům hodně úspěchů a všem čtenářům spoustu hezkých zážitků strávených nad stránkami těchto knih.